QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

30 AGOSTO - ANNO III N. 15/16 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 4.500

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

OLTRE 190 GIOCHI
ADVENTURE ECC.

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi
Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto.
Inviato dall'estero:
Anthony Remedios
Fotografia: Elias Willard
Grafico impaginatore: Esserrelle
Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770
Concessionaria della pubblicità: BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486
Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)
Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)
Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.

CAMMINO FACENDO ABBIAMO SUDATO SETTE CAMICE PER COMPILARE QUESTA RACCOLTONA DI TRUCCHI, CONSIGLI, ECC. IL NOSTRO LAVORO E' STATO COMUNQUE POSSIBILE GRAZIE, SOPRATTUTTO, ALL'APPORTO DEI LETTORI CHE CI HANNO SCRITTO E TELEFONATO, COMUNICANDOCI I LORO CONSIGLI, SUGGERIMENTI E, PERCHE' NO, ANCHE I SEGRETI CHE HANNO SAGGIAMENTE DECISO DI ESTENDERE A TUTTI GLI SMANETTONI, GLI ADVENTURMEN ED I GIOCATORI DI TUTT'ITALIA. ESTENDENDO I NOSTRI RINGRAZIAMENTI A TUTTI VOI CHE CI SEGUITE E CHE SOSTENETE L'UNICA, VERA SCELTA ITALIANA, VORREMMO SALUTARE: Enrico Diegoli (Milano), Marco Milano (Savona), Dodi (Viterbo), Flaviano Pasi (Roma), Loris Severi (Meldola, FO), Tito Brass Andrea (Rho, MI), Andrea Rolando (Genova), Federico Venturi e Alessandro Tuci (Pistoia), Stefano Piciolo (Roma), Federico Basagni e Massimo Gaifa (Arese, MI), Casadei Simone e Fabio Gorini (forlì), Massimiliano Coltorti (Milano), Flavio e Daniele Berti (Rimini), Manuel Spadoni (Fano), Moreno Boselli e Rocco Fasano (Melegnano, MI), Claudio Lissi (PG), nonchè tutti gli altri fedelissimi!

SOMMARIO

FIGHTER BOMBER (Activision, per tutte le versioni):
Quando un aereo nemico ci sta attaccando rallentiamo la nostra velocità al minimo, applichiamo gli Air Brakes e continuiamo a produrre Chaff e Flares.
Selezioniamo la cannoniera e continuiamo a sparare fintantochè il nemico non ci sorpasserà: non appena ci sarà davanti verrà immancabilmente colpito evitandoci un inutile spreco di missili SIdewinder (da utilizzare per gli avversari più accaniti).

FAERY TALES ADVENTURE (Microillusions, per tutte le versioni):
le statue d'oro di trovano al Crystal Palace sulla Isle Of Sorcery, sul campo di battaglia nella foresta di Grimwood, in una castello a Sud-Est di Marheim, dopo aver liberato la principessa e nella tomba di Hemsath.

KICK OFF EXTRA TIME (Anco, per tutte le versioni):
quando veniamo penalizzati con un rigore continuiamo a tener premuto il pulsante del fire (o usiamo l'auto fire) per evitare la massima punizione.

NINJA WARRIORS (Virgin, per Amiga):
ecco alcune parole chiave da digitare per ottenere alcuni stranissimi e buffi cheat mode. Tutte le parole vanno digitate in maiuscolo dopo aver premuto il CAPS LOCK che va quindi rilasciato per attivare i cheat mode.
THE TERMINATOR: serve a far esplodere in pezzi il nostro ninja tutte le volte che muore. MONTY PYTHON: i nemici camminano all'indietro. SKIPPY: i nemici rimbalzano e saltellano. A SMALL STEP FOR MAN: i nemici saltano fuori dallo schermo. STEVE AUSTIN: schiacciando "S" durante il gioco si attiva il rallenti.

SWITCHBLADE (Gremlin, per Atari ST):
digitate POOKY nella tabella degli high score e poi premendo 1,2,3,4 e 5 durante la schermata dei titoli potrete avanzare di livello in livello.

MORTVILLE MANOR (Lankhor, per tutte le versioni):
per entrare nella stanza di Julia cercate la chiave sotto la pila di cuscini nella camera di Leo. Questa camera si trova sul "landing" sullo stesso lato della vostra stanza. Prendete la chiave di notte così incontrerete anche Leo.

PERSONAL NIGHTMARE (Horrosoft, per tutte le versioni):
utilizzate più di una volta lo Sledgehammer, recuperato dallo scaffale posto nell'"iffy looking bit of wall".
Esaminate i vostri libri nella stanzetta presso il Vicariato; durante la notte prendete un paio di pantaloni dalla lavatrice nella cucina del pub. Fatelo molto in fretta!

NEW ZEALAND STORY Ocean, per Amiga e Atari ST.
Livello 1.1:a fine livello, a destra della gabbietta, si trovano tre lunghe piattaforme. Salite su quella più in alto e spingetevi verso sinistra il più possile senza cadere: fintantochè non apparirà un simboletto di Warp (trasporto) che vi porterà al livello 1.4. Livello 1.2: salite due della piattaforme all'inizio del livello, quindi spostatevi all'estrema sinistra e continuate a sparare. Il Warp che apparirà vi trasporterà in un punto particolare dello stesso livello (è un pochino difficile entrare nel Warp). Livello 1.3: all'inizio andate il più in alto possibile, prendete un palloncino e tornate giù mantenendovi tutti a destra. In prossimità del fondo schermo continuate per far apparire il Warp per il livello 2.1. Livello 1.4: Utilizzare il Warp dell'1.1. All'inizio portatevi in alto fino a trovare il Warp per il livello 2.4. Livello 2.1: prendete un palloncino in prossimità della fine livello invece di aprire la gabbietta, girate intorno a quest'ultima, mollate il pallone e portatevi in alto verso i quadratini all'estrema destra. Troverete due fruttini verdi e continuando a sparare in quest'area troverete il Warp per il livello 3.4. Livello 2.2: all'inizio portatevi normalmente vicino all'estremità destra dove si trovano palloncini e orsetti. Vicino all'angoletto c'è un Warp che vi porta alla fine dello stesso livello (sparate sempre per scoprirlo).
Livello 2.3: andate verso destra fintantochè raggiugere l'acqua. Al termine di questa c'è un luogo con tre lance sul fondo. Avvicinatevi e continuate a sparare per entrare nel Warp che condurrà a fine livello.
Livello 4.1: vicino alla fine del livello c'è un passaggio con molte caverne con una lettera dentro ognuna. Sopra alle caverne troverete, sparando, il Warp per il livello 4.2. Livello 4.4: proprio alla fine sparate sotto alla gabbiaper far apparire il Warp al livello 5.1.
Nello schermo titoli digitare: MMOTHERFUCKERKIWIBASTARD avrete le vite infinite.

VOYAGER (Ocean, per Atari ST)
Quando il gioco si è caricato ed è in esecuzione la musica premere il joystick. Sulla schermata di opzioni (quella con quella specie di radar) digitare WHEN THE SVEET SHOWERS OF APRIL FALL (compresi gli spazi); apparirà un nuovo menu con tutti i cheat mode che volete (da attivare con F1 e F2). Premendo Enter attiverete un editor per gli sprite, gestito dai tasti cursore, da "4" e "7" e dal tasto HELP.

BATMAN (Ocean, per CBM64/128 versione su cassetta)
Giocate normalmente fino alla seconda fase, quella con la batmobile. Perdete tutte le vite e quando il programma vi dice di riavvolgere il nastro e ricaricare l'ultima porzione di gioco con vite infinite. Potete anche ricaricare il livello della Batmobile ottenendo sempre infiniti Bruce Wayne.

INDIANA JONES (Lucasfilm,per CBM64/128)
Premete contemporaneamente F,I,S e H per attivare il cheat mode;
premete quindi i tasti dall'uno al quattro per giocare il livello desiderato corrispondente.

SPACE ACE
MOSSE
1 SCHERMO
DESTRA
Appena spara un colpo
SINISTRA
Appena si sposta per sparare
BASSO
Appena ritorna al posto di partenza
2 SCHERMO
DESTRA
Appena sei sotto la pressa
SINISTRA
Appena si alza la pressa
SINISTRA
Appena compare la terza crepa nella roccia
SINISTRA
Quando è voltato di spalle
3 SCHERMO
BASSO
Quando tutti e tre i robot sono entrati nello schermo
ALTO
Appena prima che raggiunga il secondo sperone di roccia
4 SCHERMO
ALTO
Prima che l'astronave scompaia dietro la base
5 SCHERMO
FUOCO
Appena compare il mostro
6 SCHERMO
DESTRA
Appena scende la pressa per la prima volta
ALTO
Circa dopo la seconda volta mentre è piegato per saltare
7 SCHERMO
DESTRA
Dopo la seconda volta che sale la piattaforma
DESTRA
Appena salta sulla piattaforma
8 SCHERMO
BASSO
Appena prima che arrivi davanti al mostro
DESTRA
Appena alza i tentacoli
BASSO
Come sopra solo che i comandi sono invertiti
SINISTRA
FUOCO
Appena il mostro apre la bocca
9 SCHERMO
ALTO
Appena da dietro compaiono i topi con i manganelli
10 SCHERMO
ALTO
Appena siamo in mezzo alla sala
DESTRA
Come sopra
ALTO

Idem
11 SCHERMO
DESTRA
Mentre ci stiamo abbassando
SINISTRA
Prima di arrivare in fondo alla sala
SINISTRA
Come sopra
12 SCHERMO
DESTRA
Come lo schermo precedente
ALTO
13 SCHERMO
FUOCO
Appena il nostro nemico alza il bastone
FUOCO
Come sopra
FUOCO
Mentre stiamo raccogliendo il nostro bastone
DESTRA
Quando il nemico alza il bastone per colpirci
FUOCO
Subito appena appare questa scena
BASSO
Non appena abbiamo fatto un passo verso il nemico
FUOCO
Appena il nostro nemico alza nuovamente il bastone
ALTO
Per saltare il bastone
BASSO
Per abbassarsi
DESTRA
Per schivare l'affondo del nemico
BASSO
Appena schivato per saltagli in groppa
14 SCHERMO
Appena compare la liana
15 SCHERMO
DESTRA
Quando la piattaforma è arrivata in fondo
16 SCHERMO
DESTRA
Appena prima di arrivare in mezzo al ponte
SINISTRA
Appena prima del bivio
DESTRA
Appena prima di arrivare in mezzo al ponte
SINISTRA
Per spostare il cubo avanti
DESTRA
Appena spostato il cubo per schivare il raggio infantile

1 vita extra ogni 10.000 punti

THUNDERBIRDS (Grandslam, per CBM64/128, Atari, Amiga):
eccovi le password del secondo, terzo e quarto livello: Recovey, Aloisius e Anderson.
Se volete una sorpresa provate poi a digitare GNU e ANT: ne vedrete delle belle!

FALCON MISSION DISK (Mirrorsoft, per Amiga):
premete X, SHIFT e CONTROL per aumentare automaticamente la scorta di munizioni e missili quando inizia a scarseggiare.

LEONARDO (Starbyte, per Amiga):
volete scoprire qualcosa di divertente?
Provate questi codici: Emmenthaler, Alphorn e Matterhorn.

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Amiga):
Quando appare la schermata del titolo (quella con il mostro e BEAST), durante il caricamento, premete contemporaneamente il tasto sinistro del mouse e quello del fire sul joystick. Teneteli premuti fintantochè non vi verrà chiesto di inserire il disco due. Il tutto serve ad avere vite infinite!!!

NEW ZEALAND STORY (Ocean, per Amiga):
Continuano i trucchi per il game dell'ormai celeberrimo Kiwi; al livello 2.4 posizionatevi all'ingresso della stanza in cui si trova il gigantesco polipo. Sparate alcune volte a destra per far apparire il warp che vi porterà al livello 3.11.

PACMANIA (Grandslam, per Amiga):
Dopo aver usato due crediti attendete senza far nulla fino a quando appare la selezione dei livelli. Se proprio non fate nulla e pazientate un po' apparirà un conto alla rovescia per continuare il gioco. Premete il fire per ricominciare a giocare dal punto in cui eravate morti, sfruttando altri due nuovi crediti.

OUTRUN (US GOLD, per Atari ST):
Mentre state guidando digitate RED BARCHETTA. Se poi premete T otterrete tempo extra e con S passerete al livello successivo.

STARQUAKE (Grandslam, per Atari ST):
Eccovi un po' di password per il gioco: HINDI, LUANG, SOLUN, FLIED, BORNO, ROKEA, SOCHI, TABET, TSOIN, CHING, CWORE, KWANG, DAVRO, KALED.

QUADRALIEN (Addictive, per Atari ST):
Le password per qualche livello? Eccole: 170961 (Livello due), 010655 (Livello Tre), 610169 (Livello quattro).

XENON II (Imageworks, per Atari ST e Amiga):
Livello 1: al primo negozio comprate l'Health, il Super Nashwan; al secondo negozio vendete il Rear Shot e comprate il Double Shot e il Side Shot.
Livello 2: al primo negozio comprate il Side Shot e al secondo negozio rivendetelo. Livello 3: al primio negozio comprate l'Health, il Rear Shot e al secondo negozio vendete tutti i Rear Shot e comprate il Side Shot, il Laser ed il Power-up.
Livello 4: al primo negozio vendete il Rear Shot ed il Side Shot. Cercate di conservare la vostra arma più potente e terminate con 2xLaser, 2xCannons ed un Rear o Side Shot. Cercate poi di spendere esattamente tutti i soldi perchè il negozio non dà assolutamente il resto! Ecco cosa fare contro alcuni mostri ricorrenti.
Snail: sparate agli occhi ed evitate le mine. Alien: sparate sempre agli occhi, spostatevi all'indietro e centrate quello centrale, evitando i serpenti. Spider: distruggete tutta la ragnatela o gran parte di essa. Volate verso il ragno e continuate a colpirlo, evitando le palle infuocate. Crayfish: state vero il fondo schermo e colpitelo direttamente sul muso evitando le chele. Snake: girategli intorno e sparate alla testa. Dragon: sparate alle teste laterali, quindi alla coda e poi alla testa principale. HEAD: sparate ad entrambe gli occhi. Mirate alla testa quando la lingua rientra. Spaceship: distruggete tutti i cannoncini.

HELTER SKELTER (Audiogenic, per Amiga):
Nella partita a due giocatori, il player one deve innazitutto guadagnare una vita extra. A questo punto entrambi devono perdere tutte le vite. Il secondo giocatore ritornerà quindi con 99 vite e quando il primo ne perderà una anch'egli potrà acquisirne altrettante.

Mr. HELI (SHADE, per CBM664/128):
Eccovi le password per i livelli due e tre:
CACGFAAAAUAEDIADCKCY
,
DACIHAFAAUAIGAADCDBR
.

LICENCE TO KILL (Domark, per CBM 64/128):
Resettate il computer e digitate: Poke 8448, 173 (return), Poke 14730, 173 (return), Poke 33056, 173, Poke 11565, 173, Poke 15185, 173, Poke 13591, 173, SYS 32768 e resettate ancora il computer. Visto?!

PHOBIA (Image Works, per CBM 64/128):
Resettate il computer e digitate: Poke 5390, 189 (return), SYS 2172 (return) per ottenere vite infinite.

SIM CITY (Infogrames, per Amiga):
All'inizio di ogni anno, impostate il tax rate dal livello di budget allo zero %. Giocate normalmente fino al Dicembre (Novembre se la velocità di gioco è su High). Nella window del budget impostate quindi il tax rate al massimo (20%). Ritornate all'Editor. Quando la stessa finestra appare in Gennaio, resettate il tax rate allo 0%. In questo modo i guadagni saranno sempre massimi ed i cittadini saranno felici, credendo di non dover pagar tasse!!

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per Amiga e Atari ST):
Livelli 1 e 5: uccidete i nemici con il Batarang non appena appaiono su entrambi i lati dello schermo (cercate anche di anticiparli). Per attraversare pozzi particolarmente profondi e larghi cercate di posizionarvi in maniera tale da poter sparare ai nemici e lanciare diagonalmente il cavo. Fate attenzione a non urtare i muri mentre oscillate, appesi alla corda (ciò vi toglierebbe energia). Per Gettare Napier nell'acido sparategli subito, anche da lontano, evitando

le bombe che vi lancia contro. Per uccidere il Joker invece ci vogliono riflessi pronti è un pizzico di abilità; non appena si raggiunge il tetto della cattedrale bisogna portarsi subito vicino al Joker. Cercare di sparare non servirà a nulla perchè lo mancherete. Bisogna invece lanciare la corda diagonalmente verso di lui in modo da farlo scivolare e cadere giù per la scaletta appesa all'elicottero. Provate a colpirlo con il Batarang quando sta cadendo: ci sarà da ridere! Livello 2: Se potete cercate di rimanere su un lato della strada e non in mezzo. Appena una freccia lampeggia premete immediatamente il fire. Livello 3: Cercate di scegliere molto velocemente tutti gli ingredienti dello Smilex. Non appena ne identificate un paio mettete in pausa il gioco con F5. La musica continuerà, mentre il conto alla rovescia rimarrà bloccato. Ciò vi servirà per studiare con comodo il puzzle. Livello 4: Non cercate di tagliare le corde dei palloni quando questi vengono abbassati: aspettate che si levino di nuovo. Tagliate i cavi appena li vedete, mantenendovi nella porzione destra dello schermo.

DRAGON'S LAIR 2 (Readysoft)
Prima scena: TILT
GIU'(appena il fuoco comincia ad ingrandirsi) 2 volte SU.
Vi saranno due porte, una davanti e una a destra o a sinistra:muovetevi verso quella laterale a seconda di dove essa si trova (DESTRA O SINISTRA)
Seconda scena: THE HORSE
Aspettate finchè Dirk non è salito sul cavallo. Muovetevi a destra o a sinistra a seconda della posizione del fuoco. Se il fuoco è a destra voi andrete a sinistra e viceversa. Questa operazione va ripetuta per tre volte. Quando il cavallo sta per schiantarsi al suolo muovete la leva nella direzione in cui la sua testa si trova.
Terza scena: WALKWAY
Questa scena è la più semplice del gioco. Dovete spingere la leva in SU' appena il ponte vi crolla sotto i piedi ed un'altra volta in SU' quando Dirk si è mosso in avanti.
Quarta scena: SMYTEE
FUOCO (appena la spada che si muove da sola lampeggia)
FUOCO (prima che Dirk colpisca la spada)
Appena l'incudine vi viene addosso spostatevi a DESTRA o a SINISTRA (se siete più vicini alla parte sinistra del monitor spostatevi a sinistra altrimenti a destra)
Quinta scena: ROPES
Appena stai per cadere spostati nella direzione in cui la corda si trova (DESTRA o SINISTRA)
Appena sei appeso SU' e poi vai a DESTRA o a SINISTRA a seconda della posizione della corda seguente)
Ripeti queste due operazioni per altre tre volte.
Sesta scena: LIZAR
Questa scena è difficilissima e richiede molta precisione e molto tempismo. Appena il sacco di monete vi ruba la spada muovetevi a DESTRA o a SINISTRA a seconda di dove il sacco si muove.
Appena Dirk si copre la testa andate nella stessa direzione di prima. SU, seguite il sacco (se va a DESTRA andate a DESTRA e viceversa) FUOCO due volte. Vi troverete con la schiena al muro:andate dalla parte opposta (DESTRA o SINISTRA), sarete sempre con la schiena al muro e dovrete andare ancora a DESTRA o a SINISTRA, GIU' e SPADA.
Settima scena: KNOKER
Appena la maniglia lampeggia spostatevi dalla parte opposta a dove essa si trova. Fate FUOCO due volte per uccidere il mostro.
Ottava scena: THE GOONS
Andate verso la scala (DESTRA o SINISTRA) SPADA, ancora verso la scala (DESTRA o SINISTRA), SU',andate verso l'uscita (DESTRA o SINISTRA).
UN CONSIGLIO: se la scala è a sinistra l'uscita è a destra.
Nona scena: MUDMEN
Andate GIU', appena cambia la scena SU', DESTRA o SINISTRA (dipende da dove è la strada libera)
SU'DESTRA o SINISTRA subito GIU'e per finire DESTRA o SINISTRA (dipende da dov'è il ponte)
Decima scena: THE LABIRINTH
Purtroppo il computer genera a caso il labirinto ed è quindi impossibile dire con precisione quale sia la strada corretta.
Tenete presente comunque che l'uscita è sempre davanti a voi, mai a lato quindi, voltate solo quando siete obbligati, ovvero solo quando trovate una via a forma di T, non voltate mai ad un incrocio. Per passare la scena seguente le mosse sono:
se la mano esce da destra:SINISTRA,SU,DESTRA ,SINISTRA
se la mano esce da sinistra:DESTRA,SU,SINISTR A,DESTRA
Undicesima scena: THE CRYPT
Ancora una volta vi troverete in un labirinto.
Un consiglio per uscirne: l'uscita è SEMPRE davanti a voi.
Ad ogni incrocio andate SEMPRE dritti. Appena usciti vi trovarete davanti al mostro: osservate la sua lancia.
Lui la alzerà mettendola in una posizione orizzontale: osservate dov'è la parte ricurva (che assomiglia tanto ad un falcetto).
Se la parte ricurva è a destra eseguite queste mosse (se perdete la vita variate la scelta di tempo, le mosse sono giuste!!!)
SINISTRA, quasi subito a DESTRA, appena cambia l'immagine a DESTRA e poi SU' DESTRA e dopo un secondo circa SU.
GIU',SU',SPADA, SPADA.
Se la parte ricurva è a sinistra eseguite le stesse mosse sostituendo ogni mossa a destra con una a sinistra e viceversa.
Complimenti, avete appena finito Dragon's Lair 2!!!
Chi possiede un'amiga 500 inespanso può giocare Dragon's Lair 1 vers. orig. utilizzando il comando LINK del Dragon's lair 2: mancherà solo il sonoro.

Super Mario Bros. Cbm64 Cassetta (Activision)
Per Passare Di Livello In Livello Premere Contemporaneamente (che Sudata) I Tasti Armn

Super Wonderboy In Mosterland Cbm64 Cassetta
Se sbagliate il caricamento di un livello mandate indietro il nastro di poco e poi spingete Play

Power Drift Tutte Le Versioni
Per Superare Tutti Senza Sbandare Mantenete Il Centro Della Strada; Mentre Per Andare Sempre A 224 Kmh Bisogna Tenere Il Joystick In Diagonale (a Destra O Sinistra Se C'e'una Curva) In Avanti (se C'e' Un Rettilineo)

E Finalmente Il Listino Prezzi Di X-out Per Tutte Le Versioni

A=armi
B=astronavi
C=armi Speciali Prima Fila
D=armi Speciali Seconda Fila
E=armi Speciali Terza Fila
F=armi Speciali Quarta Fila
G=armi Speciali Quinta Fila
A-1=1600 A-2=3200
A-3=6400 A-4=10.000
B-1=3000 B-2=4000
B-3=5000 B-4=6000
C-1=500 c-2=800
c-3=1200 C-4=2400
D-1=5400 D-2=3500
D-3=2500 D-5=2000
E-1=2500 E-2=1000
E-3=6000 E-4=2000
F-1=2500 F-2=2800
F-3=3000 F-4=2500
G-1=3500 G-2=2500
G-3=2500 G-4=2500

STORMLORD (Hewson, per Amiga):
tenendo premuto "C" per qualche secondo, durante il gioco, si ottengono vite infinite.

DR. DOOM'S REVENGE (Empire, per Amiga):
mentre giocate, per far riaumentare la vostra energia, premete il tasto "H" tutte le volte che lo vorrete.

BATTLE SQUADRON (Hewson, per Amiga):
digitate CASTOR in qualsiasi momento durante il gioco per attivare il cheat mode (lo schermo lampeggerà in verde a conferma).

XYBOTS (Domark, per Amiga):
digitate ALF come nome negli gli high score per ottenere energia infinita

durante il gioco.

CHASE HQ (OCEAN, per Atari ST):
quando appare la schermata dei titoli schiacciate ripetutamente e velocemente la sbarra spazio fintantochè il gioco non verrà caricato. A questo punto dovreste essere in grado di viaggiare a oltre 1000 K/h!!! Per resettare l'orologio di gioco premete contemporaneamente il fire del joystick, il tasto sinistro del mouse e digitate "GROWLER". Premendo quindi il tasto T potrete resettare il timer.

CHASE HQ (Ocean, per CBM64/128):
lo stesso trucco per resettare il timer nella versione Atari ST funziona anche sull'8 bit Commodore!

CABAL (Ocean, per CBM64/128):
resettate il computer durante lo schermo dei titoli e digitate POKE 9905, 189, POKE 9173, 189 e riavviate il tutto con SYS 2097; tutto ciò serve a farvi guadagnare un numero illimitato di vite e granate.

MYTH (System 3, per CBM64/128):
mentre il gioco sta caricando tenete premuto lo SHIFT LOCK per incominciare a giocare subito dal livello 2. A questo punto non avrete la spada, ma dovreste riuscire ad arrivare al terzo livello utilizzando le palle di fuoco prese dalle arpie. Qui giunti perdete tutte le vite per far caricare magicamente la prossima sezione di gioco con la spada in vostra dotazione!

TUSKER (Firebird, per CBM64/128):
in qualsiasi round portatevi a fondo schermo, a destra di dove ci si trova all'inizio, mettete il joystick nell'altra porta e premete il fire per venir trasportati magicamente alla fine del livello con tutte le armi e gli oggetti bonus.

SPACE ACE (ReadySoft, per tutte le versioni):
nella prima scena bisogna scrivere velocemente DO DEMO DEXTER per vederne delle belle!

SUPERCARS (Gremlins, per Amiga):
Il vostro nome scrivetelo come ODIE per passare al secondo livello, e come BIG.C per passare al terzo.

AFTER THE WAR (Dinamic, per Amiga):
Per arrivare al secondo livello ecco uno speciale codice 101069

X-OUT(Raibow Arts, per Amiga)
Premendo il tasto ESC si avanza automaticamente al livello successivo.

BATTLE SQUADRON (EEZ,per Amiga)
Probabilmente a molti sarà sfuggito che nel manuale di istruzioni viene riportata la pressione della barra spazio per accedere al menu di customizzazione del gioco (sprite più lenti, meno nemici, meno colpi, ecc.).

RENEGADE 3 (imagine, per CBM64/128)
Nel secondo livello quando il programma vi chiede di riavvolgere il nastro non fatelo e premete il PLAY per arrivare subito al terzo livello.

ROLLING THUNDER (US GOLD, per CBM64/128)
C'è un trucco che fa passare di livello, ma a me è funzionato una sola volta; incominciate una partita e premete F8 per passare al livello sucessivo.

CABAL (Ocean, per CBM64/128)
Quando perdete le vite non riavvolgete il nastro e premete il PLAY e tasto qualsiasi. Si potrà così passare al livello successivo. Per giocare con le vite infine invece dovete resettare il computer durente lo schermo delle opzioni e digitare:POKE 9905, 189 e quindi SYS 2097 per ricominciare a giocare.

X-OUT (RAINBOW ARTS, per Amiga)
All'inizio del gioco scegliete la navetta più piccola e meno capace, quella color argento a forma di bagarozzo cioè; mettetela nel riquadro a destra, proprio come se la doveste armare e scegliete il colpo singolo di fuoco (quello rosso, il primo cioè). Invece di metterlo sulla nevetta portatelo sulla bocca del mostro in alto a sinistra e cliccate il mouse: i vostri crediti aumenteranno a 500.000 unità!!! Comprate tutto quello che volete, ma cercate di non esagerare (mettendo troppa roba su una sola navetta) altrimenti il gioco andrà in crash.

RALLY CROSS CHALLENGE (Anco, per Amiga)
Quando avrete raggiunto il livello cinque, iniziate la gara normalmente e poi seguite il binario del treno fintantochè lo schermo non diventerà nero.
A questo punto avrete a disposizione ben 24 gettoni per acquistare tutti gli optional che vorrete!

POWERDRIFT (Activision, per CBM64/128)
Quando siete in salita cercate sempre di rimanere in mezzo alla pista e nessun altra autovettura vi urterà perchè si porterà sempre ai lati del percorso.

STRIDER (US GOLD, per Atari ST)
Mettete il gioco in pausa con il tasto F9, tenete premuto il tasto HELP, lo SHIFT di sinistra ed il tasto 1 (contemporaneamente).
Togliete la pausa e premete i tasti dall'1 al cinque per passare ai livelli successivi.

3D POOL (firebird, per Amiga)
Ecco i valori per impostare alcuni trick shot.
Trickshot10: 0948 091 6320, Trickshot 13: 0006 043 3910, Trickshot 19:0617 100 5706.

DENARIS (The Edge, per Amiga)
Per entrare nel modo Training premete "Z" dopo la selezione del gioco, inserite il joystick nella seconda game port e premete il pulsante di destra del mouse mentre il gioco sta caricando.

NEVER MIND (Psygnosys, per tutte le versioni).
Ecco le password per alcuni livelli.
00: MMMRHM, 01: AMMRHA, 03: VMMRHV, 04:PMMRHP, 05: GMMRGHG, 06: IMMRHI, 07: RMMRHR, 08: MAMRHW, 09: AAMRHN, 10: HAMRHZ, 11: VAMRHT, 12: HHMWHH, 13: GAMRHQ, 14: IAMRHB, 15: RAMRHF, 16: MHMWHM, 17: AHMWHA, 18: HHMWHJ, 19: VHMWHV, 20: PHMWHP, 21: GHMWHG, 22: IHMWHI, 23: RHMWHR, 24: MVMWHW, 25: AVMWHN.

FAERY TALE (Microillisions, per tutte le versioni)
Dirigetevi verso il Crystal Palace con il primo personaggio, Julian.
quando incontrate la strega buona cliccate su ASK; ella vi darà una statuetta d'oro ed un indizio. Continuate a cliccare su ASK e la vostra fortuna arriverà al massimo di 65 punti. Ciò significa che sarete pressochè imbattibili in combattimento; potrete ripetere il processo ora descritto tutte le volte che lo vorrete.

WICKED (Electric Dreams, per CBM64/128)
per ottenere vite infinite resettate il computer e digitate:
POKE 7478, 17 e SYS 2560 per riciominciare a giocare.

RICK DANGEROUS (Firebird, per tutte le versioni):
Scena Uno: In prossimità dell'ultimo crepaccio spingete a sinistra il joystick per evitare i pietroni e i cavernicoli. Se lo fate abbastanza in fretta guadagnerete un bel bonus. Utilizzate la dinamite per "trattare" con il primo cavernicolo. Scendete la scaletta ed evitate il secondo, ma non uccidetelo onde evitare di sprecare proiettili ed esplosivo. Ammazzate il terzo con un colpo di pistola quindi lasciatevi cadere dalla scaletta verso la testa che sputa dardi. Saltate sulla più vicina piattaforma e scendete sulla successiva evitando gli spuntoni. Prendete la testa, saltate giù e poi andate a sinistra. Alla piattaforma successiva posizionatevi proprio sul bordo e saltate, spingendo a sinistra il joystick. Dovreste così atterrare su una piattaforma di pietra. Contate fino a dieci velocemente e saltate giù verso il passaggio a sinistra.

Settore 5

Un cavernicolo si troverà alla vostra sinistra: sparategli e prendete la testa.
Scena Due: Sparate a tutti i cavernicoli prima che arrivino sul fondo dello schermo e collezionate la testa. Portatevi nell'angolo inferiore sinistro dove dovreste udire un "ping!"; uscite all'opposta estremità dello schermo. Uccidete il cavernicolo con la dinamite e raccogliete i proiettili. Saltate giù nell'apertura e continuate a spingere il joystick verso sinistra fintantochè non toccherete il suolo. Saltate direttamente nel passaggio successivo, evitando tutte le piattaforme. Sparate al pipistrello e lasciatevi cadere nella stanza successiva. Spingete sempre verso sinistra fino a che toccherete il suolo nel passaggio successivo. Raccogliete la testa e andate a destra evitando gli spuntoni.
Fate saltare per aria la stanza con la dinamite e quindi passate allo schermo successivo dove bisognerà distruggere, sempre con la dinamite, i due ammassi di rocce. Nella stanza seguente saltate sulla testa nell'angolo inferiore sinistro; saltate poi sulla quella a destra e arrampicatevi sul muro per prendere quella in alto. Saltate giù sulla piattaforma. Salite la scaletta per un po' a lasciatevi cadere a destra evitando il dardo. Andate poi vicino alla trappola per farla precipitare: quando risalirà passateci sotto. Cadete in basso, raccogliete la dinamite e sparate alle guardie. Correte verso destra e preparatevi a saltare in giù al successivo passaggio. Aspettate che i cavernicoli passino uno per volta e quindi uccideteli con la pistola.
Scena Tre: Scendete verso la stanza successiva e andate verso destra. Fate saltare in aria le pietre e passate al prossimo quadro. Cadete dritti verso il basso e quindi premete lo stick per correre verso sinistra. Quando il blocco si sposta nella posizione successiva, saltate, da questo, alla piattaforma vicina. In questo modo eviterete gli spuntoni sulla sinistra. Saltate in alto e schiacciate gli altri spuntoni. Andate poi all'estrema destra, aspettate che il blocco scivoli in posizione e quindi passateci su. Non preoccupatevi dei cavernicoli sul fondo, limitatevi a saltare sulla vicina piattaforma e uccideteli con la dinamite. Salite la scala e procedete strisciando; prendete la testa e ritornate strisciando oltre l'estremità della scala e salite. Saltate sulla testa e quindi saltate ancora uccidendo i cavernicoli. Salite la scala fintatochè ne vedrete due: saltateci su verso sinistra in modo da farli cadere e poi utilizzate un po' di dinamite. Scendete attraverso il buco e loro salteranno in aria. Ritornare al punto dove li avete avvistati inizialmente e salite sul primo gradino in modo da far cadere un cavernicolo. Sparategli e salite al gradino più alto. Saltate in giù e in su in modo da farne cadere un altro; salite la scala ed evitatelo.

FIGHTER BOMBER (Activision, per Amiga):
Come nome del pilota inserite BUCKAROO per attivare il cheat mode e far apparire a fondo schermo la scritta "Oooooh Nooooo its a Buckaroo". Potrete perciò scegliere una qualsiasi delle missioni e, premendo in qualsiasi momento il tasto "D", posizionarvi automaticamente al successivo waypoint (bersaglio).

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per Amiga):
se al posto del nome scriverete RAINBOW ARTS abiliterete i tasti funzioni a particolari cheat; F3: un pickaxe extra, F4: velocità extra, F5: spuntoni, F6: armatura, F7: bomba extra, F8: paracadute extra, F9: profondità di mappa maggiore, F10: passaggio al livello successivo.

XYBOTS (Domark, per tutte le versioni):
Se riuscite ad arrivare al decimo livello farete meglio ad utilizzare il radar per allinearvi con i nemici e sparar loro contro senza bisogno di raggiungere il contatto visivo. Raccogliete e conservate il maggior numero di chiavi perchè certi livelli non ne offrono abbastanza per aprirne tutte le porte. Ci sono scorciatoie per il settimo livello al primo e al quarto: otterrete denaro extra se li userete.
I barili non hanno solo una funzione decorativa: usateli come nascondiglio e utilizzate lo zapper nelle vicinanze per scoprire un add-on di potenza per i cannoni. All'ottavo livello, vicino al trasportatore in alto a sinistra, potrete ottenere due monete bianche distruggendo uno dei tre muri che le circondano.
Se giocate in due non dividetevi: risulta più semplice e redditizio lavorare in team. Gli Xybot master si trovano a partire dall'undicesimo livello; avrete bisogno di incrementare la velocità dei double e degli extra shot per riuscire a cavarvela. Cercate di colpire uno Xybot quando si trova davanti all'altro in modo da distruggerne due con una sola esplosione.

Rolling Thunder (Us Gold, per Atari ST e Amiga):
Non appena termina la risata digitalizzata, ad inizio programma, digitate JIMBBBY per ottenere vite infinite e avanzare nei livelli con la semplice pressione del tasto I.

Street Fighter (US GOLD, per Atari ST e Amiga):
Per passare ai livelli di gioco successivi dovete digitare STREET CHEAT sui titoli di presentazione e utilizzare il tasto HELP durante il gioco.

Outrun (US GOLD, per ST):
Eccovi un altro cheat per il famoso gioco di guida; Mentre si sta giocando digitare STARION: a questo punto premendo B otterremo l'extended play, con S passeremo al prossimo schermo, con T avremo 10 secondi extra, con D salveremo lo schermo in formato Degas e con X lasceremo il gioco.

Shackled (US GOLD, per ST):
Mentre si sta giocando basta premere "+" per avanzare al livello seguente: semplice no?!

Archipelagos (Logotron, per Atari ST e Amiga):
Selezionate l'arcipelago 8421 e premete return; premete questo tasto ancora una volta e potrete giocare qualsiasi livello da 1 a 9999!!

Wicked (Electronic Dreams, per Atari ST e Amiga):
Eccovi il significato delle carte dei Tarocchi che appaiono nel gioco; Il sole (SUN) ci offre auto-fire in otto direzioni, la stella (STAR) si comporta come un mini clone della nostra navetta e spara insieme a noi, la morte (DEATH) ci regala una vita extra, l'impiccato (HANGED MAN) ci ruba del tempo prezioso dal timer, la luna (MOON) ci porta sventura ed il potere del male, la ruota della fortuna (WHEEL OF FORTUNE) ci regala o ci toglie energia, in maniera casuale, la torre (Tower Of Destruction) fa si che i portali del male di moltiplichino molto velocemente, e il leone (LION) ci regala uno scudo energetico.

RICK DANGEROUS (Firebird, per Atari ST e Amiga):
Raggiungete la fine del primo livello e digitate nella tabella degli high score POOKY; potrete così ricominciare a giocare dall'ultimo livello visitato ogniqualvolta perderete tutte le vite.

Blood Money (Psygnosys, per Atari ST e Amiga):
Recatevi per prima cosa sul pianeta con il sottomarino dove potrete collezionare un massimo di 12 vite extra. L'unica arma che qui vi servirà saranno i missili che si lanciano in verticale. Se perdete una vita riacquistate i missili al più presto in quanto dovete raccogliere più denaro possibile. Prima di raggiungere i serpenti, posizionatevi in mezzo allo schermo ed iniziate a sparare a raffica.
Colpendo ripetutamente i serpenti nella testa, con i missili sopracitati, dovreste cavarvela in pochi istanti. Recatevi quindi sul pianeta rosso, ovverosia il più difficile. Acquistate i soliti missili "su e giù" il più spesso possibile perchè si rivelano indispensabili per

sopravvivere. Se uscite dal pianeta verde con almeno 10 vite ne perderete almeno metà in questo nuovo livello di gioco.Per uccidere le faccine con le braccia continuate a colpire queste ultime, sfruttando i missili. Il terzo pianeta sarà quello dell'elicottero dove potrete distruggere l'astronave finale colpendola al centro. Nell'ultimo pianeta dovrete colpire il serpente nelle gobbe sulla schiena, sempre usando i missili.

HARD DRIVIN' (Domark, per Atari ST):
Innanzitutto scegliete l'opzione Auto per il cambio. Quello manuale è decisamente complicato da gestire e richiede una certa abilità che maturerete durante il gioco. Assicuratevi che il volante sia in posizione centrale (altrimenti vi ammazzerete subito), mettete in qualsiasi posizione il cambio (tranne che in retro), girate la chiavetta e premete l'acceleratore! Prima di entrare nei dettagli prendete nota delle seguenti considerazioni:
1) Osservate il lato della strada su cui iniziate a correre; molte autovetture di Hard Drivin' sono predisposte per la guida sulla sinistra. Se iniziate a guidare sulla sinistra però si tratterà di un auto americana e quindi ci troveremo sul lato destro della pista.
2) Hard Drivin' è una simulazione di traffico reale; state molto attenti dunque nel sorpassare le vetture che vi precedono perchè altre potrebbero sopraggiungere in senso contrario.
3) Non abbiate timore, in fase di sorpasso, di uscire di pista per qualche secondo. L'importante è rientrare subito senza perdere velocità.
4) Ricordatevi di manovrare lo sterzo dolcemente senza bruschi movimenti, ricordandovi anche del servo sterzo. Questo è un vero gioco di guida: non siamo su un go-kart! Ogniqualvolta sentite slittare e scappare di mano la vettura, contro sterzate dolcemente senza girare il volante con violenza (lasciate perdere l'istinto!).

STUNT TRACK:
si tratta della più divertente fra i due tipi di pista. La caratteristica più interessante è il classico e spettacolare giro della morte (loop). Allo start accelerate al massimo e superate la collinetta. A tre quarti di questa rallentate a 60 MPH e scendete senza aumentare l'andatura. Giù dalla collina la macchina se ne andrà tranquillamente senza sbattere il muso, qualora doveste accelerare. In prossimità del ponte accelerate pure al massimo. Rimanete sul vostro lato della strada perchè un grosso camion attraversa sempre il ponte in direzione opposta. Rallentate a 65 MPH per saltare il ponte altrimenti urterete con il muso atterrando sull'asfalto. Arriviamo quindi alla curva stretta che dovrebbe essere percorsa ad un massimo di 45 MPH; qui non c'è traffico quindi sbizzarritevi pure su entrambi i lati del percorso. Usciti dalla curva accelerate verso il loop e cercate di superare velocemente la lenta autovettura che vi sbarra la strada: cercate di farlo prima di arrivare al loop. Se non ce la fate tallonatela da vicino. C'è sempre un camion dall'altra parte della strada perciò tenete gli occhi aperti. Accelerate al massimo per fare il giro della morte e prima di arrivare alla collinetta successiva rallentate a 60 MPH. Accelerate di nuovo per superare il check point (bruciandolo letteralmente!) ed arrivate alla piccola curva parabolica. Incuranti del ridicolo limite di velocità (appare sul lato della strada e dice 40 MPH!!) portate la macchina a 120 MPH mantenendo dritta in pista la macchina (altrimenti uscirete dalla curva fuori pista). Da questo punto in avanti andate al massimo (come Vasco Rossi) e cercate di superare tutte le auto che vi precederanno. Con un po' di pratica dovreste essere in grado di superarle anche all'interno, senza rischiare di combinare dei bei frontalini con i veicoli che arrivano in direzione opposta.
Al fine scivolate e controsterzate nel lungo curvone per oltrepassare il check point con un bel po' di extra time. Se ottenete un buon tempo, quando termina il limite di tempo finale, verrete sfidati dal Phantom Photon in un giro della Stunt Track.
Non ci sono altre macchine in pista quindi tutto ciò che dovete fare è evitare di urtare contro qualcosa o sprecare più di 10 secondi fuori pista (durante sorpassi e accelerazioni). Utilizzate la tattica sopradescritta per battere l'avversario.
Il suo punto debole consiste nell'uscire sempre di pista in prossimità del ponte.

SPEED TRACK:
Questa è la pista dove esercitarsi ed è anche particolarmente divertente se volete sfrecciare alle massime velocità senza troppi problemi. Ci sono molti rettilinei che potrete sfruttare in entrambe le corsie.
Ci sono solo due cose da tenere bene in mente: alla terza curva, in prossimità del primo check point e del curvone successivo è consigliabile ridurre la velocità a 55 MPH, portarvi poi a 60 MPH e quindi accelerare a metà curva per uscirne a 75-80 MPH. Finite la pista facendo fondere gomme e motore!

STAR FLIGHT (ECA, per tutte le versioni):
Prima di iniziare l'esplorazione bisogna potenziare al massimo l'astronave; per far ciò basta recarsi sul pianeta più vicino e raccogliere i minerali che si venderanno poi sulla base di partenza. Con i 12000 MU a disposizione bisogna aumentare le possibilità di carico (con i Cargo Pods) e fare eseguire delle sedute di allenamento (Training) a tutti i membri dell'equipaggio.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

1) Verificare l'esattezza di voci che danno per nave fantasma una caccia da esplorazione di tipo Veloxi.
2) Localizzare ed eliminare la causa dell'instabilità stellare (Stellar Flares).

CONSIGLI GENERALI:

1) Sul quinto pianeta del vicino sistema (alla partenza) alle coordinate 145,107 vi sono rovine ed Endurium. Le coordinate delle rovine sono 36N e 90E. Qui si trovano molti Mechans, probabilmente questo è il loro territorio. Fintantochè non impareremo a trattar con loro sarà meglio mantenere l'ISS Intrepid a distanza di sicurezza.
2) I Velox amano ricevere piccoli tributi, quando si visitano i loro territori, e prediligono i toni ossequiosi durante le conversazioni.
3) Nel sistema 145.107 si incontrano nuovamente i Mechans, questa volta ricchi di indizi ed informazioni. Verremo anche a sapere che il vecchio Sol System è nella costellazione chiamata Pythagoras, insieme al sistema Mardan. Avremo forse la possibilità di vedere se la Terra esiste o no!
4) Il Cloaking Device funziona solo durante i combattimenti.

PIANETI DA VISITARE:

81-98 44S 137W: sul primo pianeta si trova l'Elipsoide
175-94 22N 97W: si trova una nave dispersa dell'"Impero ed un messaggio
143-115 28N 4E: sul primo pianeeta c'è un Black Egg
112-200 59N 64W: sul terzo pianeta c'è un Red Cylinder che serve per localizzare gli altri dispositivi che ci servono
18-50 15N 44W: sul quinto pianeta c'è il Tesseract
180-120 Staff Constellation 34N 28E: sul primo pianeta ci sono dei messaggi ed il Rod Device, utile nei combattimenti per deflettere i laser nemici
180-124: sul secondo pianeta c'è un messaggio.
132-165 45N 15E: sul primo pianeta si trova il Most Magnificent Hexagon ed il Crystal Orb
234-20 35S 99E: sul secondo pianeta c'è un altro Black Egg
129-33 60S 45E: sul secondo pianeta c'è un messaggio
68-66: sul primo pianeta c'è una Shimering Ball
215-86 90N 0W: sul quarto pianeta c'è il Ring Device
20-198 29S 55W: sul primo pianeta c'è il Crystal Cone
56-144: c'è la Crystal Perl
215-86 12N 104W: sul terzo pianeta c'è il Cube Device
118-146 16S 20W: sul quarto pianeta, fra le rovine,

si trova il Dodecahedron Artifact
68-66 12N 32E: sul primo pianeta, fra le rovine, si trova il Cloaking Device

PIANETI INTERESSANTI PER LA COLONIZZAZIONE (Inviare le coordinate alla base per guadagnare parecchio denaro!):

149-133 pianeta azzurro
132-165 pianeta azzurro (ritenuto ottimo)
24-95 pianeta azzurro
7-118 pianeta azzurro
129-33 pianeta azzurro
68-66 pianeta azzurro (ritenuto ottimo)
148-633 pianeta azzurro
144-22 pianeta azzurro
145-107 pianeta azzurro (ritenuto ottimo)

COORDINATE DI INGRESSO ED USCITA DAI FLUX (porte spaziotemporali):
XY iniziali e XY finali

7,94 - 71, 84 / 9,16 - 135,84 / 15,135 - 54,146 / 22,22 - 25,48 / 23,199 - 35,186 / 25,48 - 22, 22 / 31,184 - 64,186 / 35,186 - 23,199 / 51,132 - 55,145 / 53,143 - 58,140/ 54,143 - 71,151 / 54,146 - 15,13 / 55,99 - 248,1 / 55,145 - 51,132 / 55,146 - 59,144 / 56,142 - 40,146 / 58,140 - 53,143 / 59,144 - 55,146/ 60,146 - 56,142 / 61,131 - 101,77 / 64,186 - 31,184 / 65,181 - 106,139/ 69,66 - 98,79 / 71,84 - 7,94 / 71,151 - 54,143 / 93,62 - 97,76/ 95,82 - 150,96 / 97,76 - 93,62 / 98,79 - 69,66 / 101,77 - 61,131 / 101,83 - 142,51 / 104,82 - 118,107 / 106,139 - 65,181 / 109,204 - 234,167 / 118,107 - 104,82 / 123,127 - 128,143 / 126,87 - 173,88 / 128,24 - 179,52 / 128,105 - 146,112 / 128,143 - 123,127 / 130,108 - 173,61 / 135,84 - 9,16 / 142,51 - 101,83 / 146,112 - 128,105 / 148,166 - 170,93 / 150,96 - 95,82 / 170,93 - 148,166 / 173,61 - 130,108 / 173,88 - 126,87 / 176,123 - 217,80 / 178,127 - 189,190 / 179,52 - 128,24 / 180,52 - 232,40 / 180,86 - 237,153 / 189,190 - 178,127 / 190,28 - 194,134 / 194,134 - 190,28 / 217,80 - 176,123 / 229,148 - 235,49 / 232,40 - 180,52 / 234,167 - 109,204 / 235,49 - 229,148 / 237,153 - 180,86 / 248,1 - 55,99

Una volta trovati tutti i dispositivi necessari si atterra sul Crystal Planet (192-152), fatto di Endurium, e si deposita un Black Egg; attivata la bomba si decolla e rimanendo in orbita si assiste alla distruzione completa del pianeta. Terminerà così l'instabilità del sistema stellare e la tranquillità verrà restaurata in tutta la galassia. Per noi, gloriosi navigatori, ci saranno allori e denari (ben 500.000 MU) con i quali sollazzarci per il resto della vita. Se vogliamo potremo però continuare a viaggiare da stella a stella alla ricerca di nuovi mondi da esplorare e da scoprire. Star Flight è stato terminato ed elaborato dai nostri esperti che vi offrono, in anteprima assoluta, anche la foto della fine del gioco.

LASER SQUAD (Reflex, per tutte le versioni):

CONSIGLI GENERALI SULL'ARMAMENTO:

1) Il miglior modo per utilizzare una granata consiste nell'innescarla almeno per due mosse e quindi lanciarla verso il bersaglio, conservando la quantità di Punti Movimento necessaria per allontanarsi di almeno cinque quadranti. La gittata massima arriva ad 8 quadranti.
2) I cannoni e i lancia-missili sono le armi più letali e pericolose. Sono in grado di distruggere vaste aree di scenario quindi non mirate contro muri, porte o membri stessi della vostra squadra, a patto che non si sia ad almeno cinque quadranti di distanza.
3) Non lasciate mai completamente solo un uomo della vostra squadra: potrebbe esser preso dal panico e non rispondere più al comando.
4) Al termine di una missione, in caso di successo distruggete tutto ((abbattete muri, vetrate, ecc.) e cercate di localizzare alcuni strani contenitori sigillati che contengono armi e munizioni extra.
5) Imparate a ragionare bidimensionalmente; se un nemico vi sta proprio davanti, cioè di fronte ad un vostro soldato, sparategli direttamente contro, riducendo così la distanza e la possibilità di mancarlo.
6) Coprite sempre ogni uomo e sparate a tutto ciò che si muove.
7) Cercate di non girare mai dietro un angolo sconosciuto se desiderate rimanere con una buona riserva di Punti Movimento.

LE MISSIONI:

Gli Assassini: non dividete la squadra al fine di non far scemare il morale e la possibilità di riuscire vivi e vittoriosi. Fate molta attenzione alle vetrate e a non farvi scorgere, attraverso queste, dai droidi di sorveglianza. In caso di attacco in massa delle "teste di latta" aprite la porta della stanza con i finestroni e lanciate subito un missile; continuate poi a sparare a raffica sul nemico.

Assalto alla Base Lunare: la base è incredibilmente vasta. Dividete il plotone in due squadre, comandate da un Capitano, e posizionatele rispettivamente nell'estremita superiore destra e in quella inferiore sinistra dell'installazione. Il nemico dovrebbe tuttavia intuire la vostra tattica e difendere quest'ultima posizione con qualche uomo. Non ci dovrebbero comunque essere problemi per liberarsene. E' quindi inutile distruggere i generatori e concentrare il fuoco sui nemici. L'altra squadra avrà, nel frattempo, qualche difficoltà; bisognerà stare attenti, innanzitutto, a non colpire i numerosi fusti di carburante disseminati un po' ovunque in questa zona. Se ciò dovesse accadere cercate di chiudere l'Airlock e sigillare l'intero perimetro per tagliar fuori la reazione a catena di esplosioni e combustioni. Fate attenzione quindi ogniqualvolta aprite una porta perchè quasi sempre vi si cela dietro un nemico: mandate avanti un androide. Il nemico tenderà a raggrupparsi nella sala centrale, ma sarà semplice liberarsene con qualche missile ben assestato.

Salvataggio Dalle Miniere: è una missione stupida, inutile, che dà pochissima soddisfazione. Lasciate pure quegli stupidi prigionieri in mano al nemico: non valela pena di salvarli!!

Tribù Cyber: Disponete la squadra al centro dell'installazione. Il nemico entrerà dalla sinistra perciò posizionate un uomo in ogni corridoio orizzontale della base. Tralasciate però quello più in basso dove i soldati dovranno nascondersi per bene. Ciò servirà ad attaccare alle spalle i droidi, lanciando verso il loro "tubo di scappamento dell'olio" qualche granata. Quando l'attacco inizia utilizzate gli scanner per scoprire quale airlock verrà forzato dal nemico e prevedere quindi la sorgente di fuoco. Non raggruppate troppo gli uomini perchè oltre a farsi scoprire più facilmente potrebbero ferirsi da soli con qualche colpo sbagliato. é consigliabile possedere una buona scorta di munizioni perchè ci sarà da sparare parecchio; al termine della battaglia esaminate i forzieri sigillati disseminati dentro e attorno alla base.

Valle Paradiso: Si tratta di un vero inferno; utilizzate i cannoni automatici per distruggere la vegetazione in modo tale da evitare che vi si nasconda qualche "Schizza Veleno". Bisogna poi trovare la via d'accesso ai tunnel sotterranei, bel celata nella vegetazione. Quando il cursore identificherà un quadrante come "nullo", "senza niente" (nemmeno come "terreno"), quello sarà il punto d'ingresso. Quando incontrate i cespugli non impiegate troppo i cannoni perchè l'esplosione "a rimbalzo" potrebbe danneggiare anche i vostri uomini. Non entrateci nemmeno perchè sono affilati come rasoi (indipendentemente dalla corazza che portate!!). Una voltra entrati nel tunnell sotterraneo vi troverete teletrasportati in una cella da sfondare con una granata. Da qui in poi si scatenerà un vero e proprio Armageddon, in uno scontro all'ultimo sangue con tantissimi insettoidi. Sparate come i

matti e...buona fortuna!!

LE ARMI (elenchiamo le più importanti ed utili):
1) Laser Pesante: è molto pesante, ma vi assicura un'ottima potenza di fuoco (cui ben poco può resistere) con un'autonomia di 50 colpi.
2) Granate: Sono costose, ma essenziali. Effettive a corto raggio, spesso difettose per lunghe distanze. Posseggono l'indispensabile caratteristica di auto-innesco ed esplosione.
3) Fucile Automatico Marsec: raggio d'azione limitato ad otto quadranti, ma utilissimo per causare "ottime mutilazioni"! Un colpo diretto distrugge quasi tutto: attenzione!
4) Cannone Automatico Marsec: Un colpo solo può distruggere vaste porzioni di vegetazione. In spazi chiusi si rivela particolarmente letale anche per i poveri GI (i soldati, "gniurantii"!!!). E' comunque essenziale nell'ultima missione.
5) Bazooka: E' costoso, pesante, poco pratico da maneggiare, ma è incredibilmente potente ed indispensabile per causare danni di vastissime proporzioni al nemico e alle installazioni.

I NEMICI:

1) Insettoidi: Sono viscidi, imprevedibili e letali. Usano fucili Marsec che ci rubano. Uccideteli senza far loro troppe domande!
2) Droidi Da Combattimento: Si trovano solo nella prima missione e sembrano fatti di legno di balsa! Impiegano fucili automatici a 225 colpi e raramente mancano il bersaglio. Idem come sopra per gli Insettoidi: sparare a vista!
3) Droidi di Pattuglia: Usano fucili Zeeker e sono ottimi tiratori. Sono agilissimi e sfruttano ben 70 Punti Movimento ciascuno. Basta un solo colpo per annientarli.
4) Droidi Grossi da Combattimento: Dieci colpi alle spalle sono il minimo richiesto per eliminare questo tipo di Droide. Frontalmente sono pressochè invulnerabili.
5) Cyber Droidi: Sono realizzati ad immagine e somiglianza degli esseri umani. Sparano con i Terminator (ma "Arnie" sarà poi d'accordo?!?!) e non mancano quasi mai il bersaglio.
6) Alieni Acquatici: Si nascondono esclusivamente nelle pozze acquitrinose da dove non possono mai uscire. Evitateli il più possibile.
7) Schizza Veleno: Sparano male, vi sputano addosso il sangue di "Alien", si nascondono nella vegetazione e possono essere eliminati con qualsiasi arma.

Ghouls'n'Ghosts (US GOLD, per Amiga): In qualsiasi momento della partita digitando KARENBROADHURST faremo apparire la scritta CHEAT ON che ci renderà invincibili.

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE (Amiga):
Per iniziare ogni disciplina con ben tre lattine di Lucozade digitate la parola HINGSEN-J e schiacciate <del> quando appaiono gli high score. A questo punto l'intestazione dei record sarà "Demo". Digitate -J e schiacciate ancora<del>: apparirà l'intestazione "Mega Demo". Utilizzando quindi i tasti funzione da F1 a F10 si otterrà, all'inizio di ogni evento, un sacco di Lucozade.

FUSION (Amiga):
Iniziate una partita normalmente, raccogliete la navetta e spostatevi nell'angolo superiore sinistro dell'area di gioco dove dovreste tornare con la buggy e guidare fino nell'angolo. A questo punto digitate "STONKER" e rientrate nella nave. Premendo "D" si passano tutte le armi a disposizione e con "C" si arriva subito al livello successivo. Ripetendo questo sistema nel secondo livello saremo quindi in grado di passare attraverso i muri (premendo "I") e raccogliere gli switch passandoci sopra (e premendo "F").

RAMBO III (Amiga e Atari ST):
Quando ci si trova nel secondo edificio bisogna sempre indossare gli occhiali a raggi infrarossi (che funzionano correttamente solo se dotati di batterie). Non si deve mai camminare di fronte ai soldati altrimenti l'allarme si spegnerà. Arrivati in una stanza buia si utilizza il Glow Tube. Mai sparare senza il silenziatore. Anche se può sembrare strano si devono disattivare le porte elettriche camminando e andando contro agli interruttori sul muro. Il Mine Detector funziona soltanto quando si sono localizzate tutte le parti che lo compongono. Onde evitare che l'allarme smetta di suonare si deve cercare di non sostare mai su di un raggio infrarosso che passa sul pavimento.

ROCKET RANGER (Amiga):
Cercate di salvare subito il professore per rallentare l'avanzata ed i progressi dei nazisti (non potranno avvalersi delle sue scoperte per aumentare la propria efficienza). Quando si attacca il dirigibile, per uccidere il mitragliere nella gondola, conviene sparare leggermente sotto di lui, spostandosi a destra e a sinistra per inquadrare il bersaglio. Gradualmente spostatevi verso l'alto fintantochè colpirete la gondola. Se i colpi vanno a segno quest'ultima lampeggierà: smettete subito di sparare! La seconda cosa da fare è trovare un buon deposito di Lunarium prima che quello di Fort Dix si esaurisca. Buone probabilità di trovarlo le abbiamo in Africa o in Sud America.

SWORD OF SODAN (Amiga):
Iniziate a giocare normalmente ed esaurite tutte le vite al primo livello (l'area antistante alla città). Selezionate, dallo schermo degli High Score, l'opzione "Start New Game". Scegliete lo stesso personaggio di prima e continuate a premere <return>fintantochè non sarà stato caricato il primo livello. Premete ancora una volta <return>per fare apparire un punto esclamativo al posto del numero delle vite: voilà, vite infinite per tutti!! Ogniqualvolta verrà premuto ancora <return>si potrà avanzare automaticamente al livello successivo. Un cheat mode ancora più semplice consiste nel selezionare il guerriero maschio e perdere sempre tutte le vite al primo livello. A questo punto rigiocate e scegliete l'eroina per ottenere vite infinite.

PACMANIA (CBM64/128):
Vite infinite? Non è un problema. Basta caricare il gioco, resettare il computer ed inserire POKE 28520, 165 (Return) e quindi SYS 14336 (Return).

PACMANIA (Amiga):
Questo listato vi permette di ottenere 10 o infinite vite. Resettate il computer e caricate l'AMIGA BASIC. Digitate il listato seguente e salvatelo per usi futuri. mandate in esecuzione il programma e seguite le istruzioni che appariranno su schermo.

```
10 REM *** PACMANIA
CHEAT (C) PAOLO CALZA
***
20 CHECK = 0
30 CHEAT = 523776&
40 FOR N=CHEAT TO
523862& STEP 2
50 READ A$
60 A=VAL ("&h" + A$)
70 CHECK=CHECK+A
80 POKEW N, A
90 NEXT N, A
100 IF CHECK  251583&
THEN PRINT "ERROR IN
DATA": END
110 PRINT :PRINT
"PLEASE ENTER YOUR
PACMANIA DISK IN DF0:"
120 PRINT "AND PRESS A
KEY": PRINT
130 A$=INKEY$: IF A$""
THEN 130
140 PRINT "DO YOU
WANT UNLIMITED LIVES
(PRESS U)"
150 PRINT "OR......JUST 10
LIVES (PRESS T)"
160 A$=INKEY$: IF A$="U"
OR A$="u" THEN B$="C":
POKEW 523854&, 7737
170 IF A$="T" OR A$="t"
THEN B$="C": POKEW
523846&,10
180 IF B$"C" THEN 160
190 CALL CHEAT
200 DATA 2C79, 0000,
0004, 207C, OOFE, 88CO,
43F9, 0007
210 DATA FOOO, 303C,
0145, 12D8, 51C8, FFFC,
22FC, DBFC
220 DATA 0000, 22FC,
0076, 4E5D, 32BC, 4E75,
4EB9, 0007
230 DATA FO1A, 41FA,
```

000A, 2948, 015A, 4EEC, 000C, 4DF9
240 DATA 0000, 4C00, 33FC, 0005, 0000, D220, 33FC, 5339
250 DATA 0000, D34E, 4ED6, 0000

ELIMINATOR (Amiga e Atari ST):
Ecco le prime 13 parole chiave: AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN, KIKONG, LAPDOG, MIKADO.

CAPTAIN BLOOD (CBM64/128):
Quando si atterra su un pianeta con l'OORXX premere <RUN/STOP> per atterrare immediatamente e parlare con l'alieno eventualmente presente. All'inizio di ogni partita atterrate sempre sul primo pianeta dove ci si trova. Usate la tecnica <RUN/Stop> prima descritta per incontrare il piccolo Yoko. Trasportatelo a bordo e teletrasferitelo su un pianeta straniero. Yoko morirà e durante gli ultimi attimi di vita fornirà le coordinate di un pianeta abitato dai Croolis. Questo ultimi vi daranno un incarico da svolgere.

BIONIC COMMANDO (CBM64/128):
Non appena compare il nostro omino, al primo livello, ed il timer alla rovescia parte, premete SHIFT LOCK e il tasto "1". Il timer dovrebbe fermarsi e quando si esauriscono le tre vite altre otto dovrebbero essere assegnate. Nel secondo livello si deve raccogliere subito il bazooka e continuare a sparare al primo "lanciatore di scatole". Il punteggio e le vite si alzeranno sempre più sino a raggiungere livelli stratosferici!

MARBLE MADNESS (Amiga):
Se volete vedere una cosa molto strana e simpatica lasciate completamente ferma la pallina nel primo schermo.

SUPER HANG ON (Atari ST):
Negli high score, invece di inserire il vostro nome digitate "207L" ed apparirà una linea di puntini. Aspettate fino a quando non appare lo schermo successivo e quindi premete<CTRL>,<ALT> e "Z" (o "2"). Allo schermo seguente premete infine "T". A questo punto potrete modificare la forza centrifuga che regola gli spostamenti della motocicletta in modo da evitare le scivolate e le sbandate.

STARGLIDER II (Amiga e Atari ST):
Caricate il gioco normalmente e incominciate una partita. Premete "F" per la visione fissa e rallentate la nave fino a fermarla. Amiga: premete <BACKSPACE> per mettere in pausa il gioco. Atari ST: premete <DELETE> per mettere in pausa il gioco. In entranbe le versioni digitate "WERE ON A MISSION FROM GOD" e dopo aver digiato la "d" di "God" premete "1" sulla tastiera principale (e non sulla porzioncina numerica!). Il cheat mode è così attivato e la potenza degli scudi e l'energia scendono e si fermano completamente ad un certo punto. Premendo "K", in ogni punto del gioco, tutte le volte che lo si desidera, si ottengono tutte le armi, Neutron Bomb inclusa.

F-16 FALCON (Amiga):
Dopo il decollo il vostro "waypoint" per la missione scelta è già prefissato. Attivate il pilota automatico per dirigervi sul bersaglio tranquillamente. Per passare ad uno "stage" successivo continuate ad attivare sempre l'autopilota volando sotto i 500 piedi. Spegnete il radar e accendete i post-bruciatori. Se i MiG vi seguono l'autopilota vi condurrà immediatamente verso un faccia a faccia con il nemico. Ritornate al "Military Power" ed attivate il Radar nel modo "Borescan". Quando il nemico si trova a due miglia mitragliatelo per qualche secondo. Se venite colpiti ed i motori prendono fuoco invece di catapultarvi fuori dall'abitacolo, girate il muso dell'aereo verso casa e tenete premuti <HELP> e <+> sul tastierino numerico. L'F-16 inizierà a scendere lentamente; attivate il "tracking mode" e guardate fuori da un finestrino lateralee. Subito prima dell'impatto con il suolo tirate su il muso dell'aereo per atterrare sempre senza alcun probleema. Selezionate "End Mission" e verrete salvati anche in territorio nemico.

BATMAN (CBM64/128 - versione su nastro):
Questo listato serve per ottenere vite infinite nella prima parte del gioco. Per la seconda parte basta modificare la stringa 70 con:
DATA 169, 181, 141, 210, 126, 76, 32, 6

```
10 FOR I=348 TO 432:
READ A:POKE I, A:NEXT
20 SYS 384
30 DATA 32, 86, 245, 169,
32, 141, 92, 3, 169
40 DATA 147, 141, 93, 3,
169, 1, 141, 94, 3, 96
50 DATA 173, 89, 1, 201,
32, 240, 4, 173, 5, 220
60 DATA 96, 169, 169, 141,
89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 96
70 DATA 169, 181, 141,
159, 125, 76, 32, 6
```

R-TYPE (Atari ST):
Caricate normalmente il gioco; quando viene richiesto il dischetto B tenete premuto Help e digitate ME. Premete quindi il tasto cursore e inserite il secondo disco. Schiacciate la barra spazio per iniziare a giocare. A questo punto, grazie ai tasti funzione, si otterranno i seguenti bonus:invulnerabilità da alieni e muri (F5), invulnerabilità dai colpi nemici (F6), credits infiniti (F7), controllo del Pod via mouse per un ottimo e proficuo gioco a due (F8). Incredibile "miscuglio" di cheat mode lo si ottiene in questo modo: giocate fino al secondo livello e quando si esauriscono le vite non accettate un altro credit e lasciate ricaricare il gioco con la schermata di presentazione.
Estraete il dischetto B ed inserite il secondo dischetto di Afterburner.
Dopo un po' riapparirà il secondo livello di R-Type facile però come il primo; al termine di questo il "cuore" non presenta il serpente e quindi sarà molto più facile distruggerlo. Fatto questo reinserite il disco B di R-Type e potrete ricominciare sempre il secondo livello di gioco con un sacco di armi ed un punteggio stratosferico!

SDI (Atari ST):
Quando viene mostrata la tabella degli high score digitate ALERIC. A partita iniziata, utilizzando i tasti funzione, vi porterete a livelli di gioco avanzatissimi.

DOUBLE DRAGON (Amiga):
Per ottenere vite infinite nell'opzione a due giocatori basta farsi uccidere fintantochè ogni partecipante rimane con una sola vita. A questo punto si schiacciano simultaneamente i due tasti del fuoco dei joystick e si può giocare con un numero infinito di vite. Digitando invece "R U CALLING MY PINT A POFF!" durante la schermata di presentazione vi permette di uccidere qualsiasi avversario con la semplice pressione del tasto .

AFTERBURNER (Atari ST):
Per accedere al livello successivo automaticamente basta mettere in pausa il gioco e digitare "AGES".
Premendo i tasti < e > si raggiunge lo scopo.

ROBOCOP (CBM64/128):
Eccovi un listato che vi regala vite e tempo infiniti.

```
0 REM ROBOCOP CHEAT
BY G B LORD 1989
1 FOR X = 368 TO 438:
READY: C=C+Y: POKE X,
Y: NEXT
2 IF C = 8571 THEN POKE
157, 128: SYS 368
3 PRINT "DATA ERROR"
4 DATA 32, 86, 245, 169,
32, 141, 84, 3, 169, 134,
141, 85, 3, 169
5 DATA 1, 141, 86, 3, 96,
72, 77, 88, 72, 169, 96, 141,
147, 172
6 DATA 141, 104, 173, 169,
32, 141, 38, 247, 169, 163,
141, 39, 247, 169
7 DATA 1, 141, 40, 247,
104, 173, 32, 208, 96, 72,
169, 96, 141, 36
9 DATA 177, 141, 147, 168,
169, 173, 141, 125, 176,
141, 236, 167, 76, 158, 1
```

ATTENZIONE!!! Collegando un GENLock qualsiasi agli Amiga, e lasciandolo sempre acceso, potrete giocare qualsiasi videogame rallentato di circa il 25%; potrete così facilitare qualsiasi tipo di arcade e totalizzare high score da capogiro!

ASTRO MARINE CORPS (Dinamic, per tutte le versioni):
Ecco le password; Zona 1: Nostromo, Zona 3: Discovery, Zona 5: Enterprise, Zona 7: Dagobah, Zona 9: Replicant, Zona 11: Krull, Zona 13: Metropolis

ARKANOID (Discovery, per tutte le versioni):
Caricate normalmente il programma, selezionate uno schermo per iniziare e cominciate a giocare. Mettete in pausa con la barra spazio e digitate DSIMAGIC (senza spaziature e senza premere Return). Togliete la pausa e premete le iniziali dei mattoncini bonus che volete raccogliere per farli apparire (B, C, D, E, L, P, S). Premendo F arriverete subito all'ultimo livello. Prima di ciò cercate di raccogliere un bel numero di mattoncini vite-extra.

ARKANOID II (Discovery, per tutte le versioni):
Nella tabella degli High Score digitate il nome DEBBIE S (con la spaziatura)per ottenere vite infinite. Se ciò non dovesse funzionare, una volta perse tutte le vite digitate sulla schermata dei titoli MAGENTA (tutto in maiuscolo); durante la prossima partita con il tasto S aprirete la porticina al livello seguente. Per attivare un ennesimo Cheat scrivete DALEY, sempre in maiuscolo (usando CAPS/LOCK) nella schermata dei titoli.

BARBARIAN (Psygnosys, per Amiga):
Caricate il gioco ed appena iniziato digitate 04-08-59 per far lampeggiare lo schermo di grigio e rendere Hegor invincibile. Tuttavia le cadute nei precipizi e le palle di fuoco del drago gli risulteranno sempre fatali.

BARD'S TALE (ECA, per Amiga, Atari ST e IBM PC):
Caricate il vostro party e richiamate lo status screen per il primo personaggio. Trasferite a quest'ultimo tutto l'oro in possesso degli altri quindi rimuovete il personaggio dal party e inseritelo nuovamente. Traferite allora tutto l'oro del primo personaggio ad un altro membro del party e ripetete il procedimento appena descritto per tutti i partecipanti al team. Spegnete allora il computer senza salvare il gioco. Ricaricate poi il programma per scoprire che ogni personaggio possiede tanto oro quanto l'intero party iniziale portava con sè! Ripetete il tutto quante volte desiderate per arricchirvi in maniera spropositata!

BETTER DEAD THAN ALIEN (Electra, per Amiga):
Digitate CHAMP nella schermata delle opzioni, quindi premete HELP: vi si presenterà la lista dei tasti CHEAT. Se un alieno vi sta per colpire premete il tasto ESC, mettendo in pausa il gioco, spostate la vostra navetta e premete N per ricominciare il gioco.

CAPONE (Actionware, per Amiga):
Portatevi di fronte all'ufficio postale, sparate alla pallina sul pennone della bandiera ed il vostro punteggio si alzerà come un fulmine. Se colpite ancora ripetutamente questo bersaglio apparirà una schermata dei programmatori del gioco e diventerete invincibili una volta arrivati alla banca. Alla fine del round ripartirete all'inizio, ma con velocità supersonica!

DEFENDER OF THE CROWN (Cinemaware, per tutte le versioni):
Dopo aver conquistato un territorio premete contemporaneamente H, J, K e L, mentre il drive sta ancora girando. Se riuscirete ad eseguire perfettamente questa procedura a "casa" troverete ben 1024 cavalieri nella vostra Home Army!

DRAGON'S LAIR (Ready Soft, per Amiga):
Per vedere una demo completa del gioco, lunga ben 18 minuti (sempreché non si verifichi un I/O Error nel frattempo) dovete premere i seguenti tasti subito dopo che sono stati caricati i titoli con i credits, cioè quando vengono mostrati, la luce del drive è ancora accesa, ma il load è comunque terminato: ESC, R, /, L, N, 7. Fatto ciò lo schermo dovrebbe lampeggiare: premete allora il tasto di fuoco per dare il via alla lunghissima demo.

DUNGEON MASTER (FTL, per Amiga e Atari ST):
Per avanzare di un livello da i Ninja dovete posizionarvi in una hall e lanciare via tutte le vostre armi, quindi raccoglierle e ripetere il tutto un po' di volte. Questo funziona anche nei livelli magic e fighter; formulate un incantesimo nell'aria o continuate a menar fendenti a vuoto fintatochè non sarete passati ad un livello successivo.
Lo sapevate poi che nell'ottavo livello (quello con i topi), a sinistra del messaggio When Is Rook Not Rock c'è un punto di teletrasporto invisibile? Per localizzarlo lanciate qualche oggetto contro il muro fintatochè non lo vedrete scomparire.

F/A-18 INTERCEPTOR (ECA, per Amiga e Atari ST):
Selezionate l'opzione 2 "Free Flight No Enemy Confrontations" quindi scegliete 0 invece di 1,2,3 o 4. Lo schermo si avvolgerà a spirale e posizionerà il vostro aereo alle coordinate 34-117 senza mettergli sotto una pista di decollo. Per alzarvi in aria dovretee utilizzare gli Afterburner e anche se 117 sud è l'estremità del cielo "computerizzato" del gioco potrete girovagare in completa libertà (c'è dell'altro, ma non vogliamo svelarvelo: esplorate da soli uno dei più soddisfacenti CHEAT!).
Se poi volete aver accesso a tutte le missioni caricate normalmente il programma fino a quando vi verrà richiesto il Log Disk; a questo punto rimuovete il dischetto dal drive, abbassate il Tab di protezione e reinseritelo nel computer. Voilà!

FAERY TALE ADVENTURE (Micro Illusions, per Amiga):
Molto spesso avvicinandovi ad un oggetto da raccogliere, premendo la barra spazio e continuando a schiacciare T potrete far rifornimento infinito di quel particolare tesoro od accessorio. Salvate la vostra posizione in qualsiasi sotterraneo. Esploratelo poi fino al termine delle chiavi che possedete e ricaricate il vostro salvataggio: tutte le porte aperte precedentemente rimarranno tali e la vostra dotazione di chiavi verrà rimpinguata. Potete utilizzare questo trucco tutte le volte che volete anche nelle caverne. Saltate sulla tartaruga e iniziate a frustarla: la vostra bravery raggiungerà il massimo valore possibile senza che voi o l'animale vi facciate male. Sull'isola con il castello di cristallo premete il tasto di destra del mouse mentre state parlando con la sorceress: i vostri punti Luck si incrementeranno fino a 65 unità. Si può ottenere più o meno la stessa cosa continuando a chiedere (ASK) qualcosa alla maga. Se state finendo le chiavi verdi utilizzate l'ingresso segreto della fortezza, localizzato sul lato sinistro, in prossimità della porta.

HYBRIS (The Edge, per Amiga):
Caricate il gioco e non fate nulla fintantochè appare la schermata degli high score. Digitate allora COMMANDER e premete il tasto di fuoco. Quando il gioco inizia aspettate qualche secondo e premete F10. Se l'estensione della vostra navetta traballa o lampeggia ciò significa che siete diventati invincibili e possedete espansioni e smart bomb illimitate. Per attivare le prime premete i tasti da F1 a F5 quando vi trovate nalla modalità inespansa. Con il tasto F8 vi porterete ai livelli successivi (tre in tutto) e con una nuova pressione di F10 vi toglierete l'invincibilità (perchè con il cheat attivato il programma non registra gli high score).

KARATE KID II (Microdeal, per Amiga e Atari ST):
Premete P, durante la partita ad un giocatore, per passare al livello successivo. Potete portarvi fino all'incontro finale. Nell'opzione a due giocatori potrete andare invece sino all'ultimo schermo prima di quello conclusivo.

LEISURE SUIT LARRY I (Sierra, per tutte le versioni):
Premete contemporaneamente ALT e X per saltare a piè pari la serie delle domande iniziali senza che il gioco verifichi la vostra maggiore età!

STARGLIDER (Firebird, per Amiga):
Caricate e giocate normalmente fintantochè non sarete lanciati e pronti a combattere. Rallentate fino a fermarvi completamente nello spazio; premete F1 per attivare il mirino fisso e mettete in pausa il gioco con il tasto Backspace (Ritorno, non RETURN!). Digitate JS ARG S (con gli spazi) per diventare invincibili! Potrete quindi far scorta di missili (fino ad uma massima capacità di nove) premendo P, mentre scudi e carburante non si esauriranno mai!

STARGLIDER II (Firebird, per Amiga):
Una volta iniziato il gioco premete F, per attivare il mirino fisso, e rallentate fino a fermarvi completamente. Premete Backspace (Ritorno, non RETURN) e digitate WERE ON A MISSION FROM GOD (I Blues Brothers non c'entrano!!). Premete 1 (non quello del tastierino numerico). I vostri scudi ed il livello di energia si stabilizzeranno ad un livello fisso, mentre con il tasto K potrete acquisire ogni arma prevista nel gioco, Neutron Bomb compresa.

SWORD OF SODAN (Discovery, per Amiga):
Digitate NANCY o RAD seguito da Return nella tabella degli High Score per ottenere vite infinite.

TEST DRIVE (Accolade, per tutte le versioni):
Se durante le curve continuate a tener premuto il tasto di fuoco potrete evitare di slittare o andare a sbattere contro la roccia o, ancor peggio, volare giù dal burrone.

THE THREE STOOGES (Cinemaware, per Amiga):
Per rallentare al massimo la manina che seleziona gli avvenimenti scegliete la gag delle sberle e continuate a tirare le orecchie a Curly fintantochè non finirà il tempo.

XENON (Image Works, per Amiga e Atari ST):
Fatevi uccidere all'inizio del secondo stage del secondo livello: tutti gli alieni di questo round saranno automaticamente distrutti.

TAI PAN (Ocean, per CBM64/128):
Per possedere riserve di denaro illimitate utilizzate le seguenti poke: POKE 4952, 177:, POKE: 4980, 177:, SYS 2055 (RETURN).

GIANA SISTER'S (Rainbow Arts, per CBM64/128):
Per vedere tutti gli schermi del gioco dovete tenere premute le lettere A, R, M, I ed N: come per incanto proseguirete livello dopo livello.

SINBAD & THRONE OF FALCON (Cinemaware, per Amiga e Atari ST):
Tutte le volte che appare un terremoto o una tempesta cliccate due volte sull'icona Quit, nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Cliccate poi, sempre due volte, sull'opzione RESUME GAME dal Game Utilities Menu. Tempeste e terremoti scompariranno togliendovi un bel peso... dal joystick!

HOLLYWOOD POKER (Reline, per Amiga):
Caricate il gioco e poi resettate (Control - Amiga - Amiga) ricaricandolo per la seconda volta: ora sarà molto più facile battere le prime due ragazze.

CARRIER COMMAND (Rainbird, per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate, spaziature comprese, GROW OLD ALONG WITH ME. Attivando così il cheat mode, durante il gioco renderemo invincibili i Manta ed i Walrus premendo il tasto +.

LEATHERNECK (Microdeal, per Atari ST):
Digitate CUTHBERTNECK e premete F3 durante il gioco per ottenere una scorta illimitata di scudi protettivi.

LITTLE COMPUTER PEOPLE (Activision, per Atari ST):
Aprite il Desktop e trovate il file HYBER; depositate quest'ultimo sull'icona del TRASHCAN (avendo precedentemente chiuso il Tab di protezione del dischetto). Caricando il programma, sempre con il Tab chiuso, otterrete un nuovo personaggio.

GAUNTLET II (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Recuperate due chiavi e, localizzati due treasure chest sigillati, aprite il primo tenendo premuto il tasto HELP. Dopo aver preso il tesoro nello scrigno, aprite il secondo, mantenendo premuto il tasto INSERT; apprirà il simbolo della croce egizia (Ankh). Raccoglietelo per ottenere 50.000 punti salute (Health) e 32.000 super colpi (Reflective Super Shot). Quest'ultimo bonus scompare quando si cambia livello e se si raccoglie un altro bonus i colpi si ridurranno a 10. Il trucco sopradescritto funziona però in qualsiasi momento e livello del gioco.

DARK SIDE (Incentive, per tutte le versioni):
La prima cosa da fare consiste nel disabilitare tre dei quattro ECD per rallentare il timer del gioco. Se si è a corto di carburante conviene entrare in contatto, ripetutamente, con i Fuel Rod di qualsiasi Store Area. Se si desidera aumentare la potenza dei propri scudi bisogna invece urtare i punti-forza a forma di pentagono. Per accedere alla Overhead Walkway basta sparare ripetutamente al Rod posto al di sopra della porta di ingresso (questo inizierà a girare fintantochè le due paratie scorrevoli si apriranno). Colpire i Radar Beacon serve ad evitarci lunghe permanenze in prigione. Se si tocca un cristallo Telepod questo verrà automaticamente posizionato al centro della console.

IKARI WARRIOR (Elite, per Atari ST):
All'inizio della partita entrate nel primo carro armato e dirigetevi verso la prima scatoletta bonus. Premete velocemente F1 per abbandonare il gioco. Ricominciate e seguite nuovamente questa procedura: il vostro carro diventerà invincibile.

HACKER II (Activision, per tutte le versioni):
Alla richiesta del Log On digitate DEMO PAM per ottenere un numero infinito di droidi.

THE EMPIRE STRIKES BACK (Domark, per CBM64/128):
Caricate il gioco, iniziate una partita e quindi premete contemporaneamente B, N, M, J, K e la barra spazio. Il gioco andrà in pausa; premete RUN/STOP e ricomincerete a volare con un numero infinito di scudi.

IMPACT (Access, per Amiga e Atari ST):
Le password sono: Gold, Fish, Wall, Plus, Head, Fork, Road, User.

STRIP POKER (Anco, per Atari):
Se volete vedere tutte le vostre avversarie nude senza toccare una sola carta aprite il Desktop e modificate il nome di DONNA 1 in DONNAONE. Modificate quindi DONNA 6 in DONNA 1 e caricate il gioco. Sorpresa!!!

CYBERNOID (Hewson, per Amiga):
Durante i titoli di testa digitate RAISTLIN e premete la barra spazio. Otterrete vite infinite e con N passerete ai livelli successivi.

MENACE (Psygnosys, per Amiga):
Digitate durante il gioco XR3ITURBONUTTERBASTARD ogni volta che volete per far rifornimento di scudi ed energia.

VINDICATOR (Ocean, per CBM64/128):
Per arrivare al secondo livello digitate ENOLAGAY durante lo schermo di

presentazione. Per acceedere al terzo utilizzate la password OPPENHEIMER.

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per Amiga):
Digitate sullo schermo con Batman ed il Joker JAMMMMMM. Avrete a disposizione vite infinite e premendo F8, F9 e F10 potrete visualizzare i saluti dei programmatori, ricominciare da capo un livello, nonchè passare a quello successivo. La sequenza dei prodotti da usare nel terzo livello è: Green Spray Can, Purple Cream Pot e Yellow Spray Can.

P-47 (Firebird, per Amiga):
Digitate nella tabella degli high score ZEBEDEE, ricominciate a giocare e con F1 potrete cuccarvi tantissime vite extra e con F2 passerete ai livelli successivi.

THE LAST TROOPER (Mastertronic, per Atari ST):
Premendo il tasto A si ricomincia.

FORGOTTEN WORLDS (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Digitate ARC durante la schermata di presentazione e premete HELP. Durante il gioco S ci porterà subito al prossimo negozio ed N al livello successivo.

THUNDER BLADE (US GOLD, per Amiga):
Come nome per gli high score digitate CRASH e potrete passare di livello in livello premendo il semplice tasto HELP.

HELTER SKELTER (Incentive, per Amiga e Atari ST):
Giocate in due, il primo deve guadagnare una vita extra quindi entrambi i partecipanti le devono perdere tutte. Ricominciando a giocare il secondo ne avrà 99 e, non appena ne perderà una, altrettante verranno assegnate al primo.

SPHERICAL (Rainbow Arts, per tutte le versioni):
Ecco le password. RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACHMAL.

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Amiga):
Questo trucco non sempre funziona, quindi cercate di esser pazienti e di riprovare. Inserite il disco uno e quando appare il titolo del gioco mantenete premuti il tasto di fuoco e quello sinistro del mouse fino a quando il gioco non ci chiederà il disco due. Così facendo dovremmo possedere vite infinite durante ogni partita.

THUNDERCATS (Elite, per Amiga e Atari ST):
Quando arrivate nello stage Rescue Tygra posizionatevi in un luogo ove appaiono frequentemente i bonus: continuate a cuccarveli e dovreste ottenere anche le vite infinite.

SUPER HANG ON (Electric Dreams, per Amiga):
Arrivate primi in un continente ed in serite al primo posto negli high score la sigla 750J. Mantenete premuto Control, LEFT Alternete, Z e T mentre lo schermo passa a queello delle opzioni. Mollate la T e potrete inserire nuovi coefficienti per il movimento della motocicletta. A quest'ultima verranno poi montate due mitragliatrici (comode per spazzar via gli avversari) utilizzabili con un tasto Amiga.

POPULOUS (ECA, per tutte le versioni):
All'inizio del gioco cercate di usare meno mana possibile; fate attenzione ai movimenti del nemico e cercate di svilupparee tanti piccoli insediamenti fino a quando non avrete molti seguaci. a questo punto potrete costruire castelli e fortezze. Più grandi saranno maggior mana guadagnerete. Se un cavaliere nemico vi attacca risulta completamente inutile scatenargli contro il popolo normale. Impiegate le paludi o le icone di influenza per guidare lontano dal cavaliere il vostro popolo. Il nemico al fine si stancherà e potrà essere battuto. Evitate di causare terremoti: potreste far del male anche alle vostre genti. Il modo migliore per guadagnar punti consiste nel creare il maggior numero di cavalieri e costruire tantissimi castelli e grandi insediamenti. Non utilizzate l'icona Armageddon: perdereste molta mana e tutti i vostri insediamenti.

SIM CITY (Infogrames, per Amiga):
Per guadagnare 10.000 dollari extra premete CAPS LOCK e tenete premute le lettere F, U, N e D. Questo trucco si può attivare ripetutamente, facendo attenzione che alla quinta volta si provoca sempre un terremoto: sarà dunque meglio incrementare al massimo le proprie finanze, prima di costruire qualcosa!

MITH (System 3, per CBM64/128):
Per ottenere subito tutte le armi e gli oggetti sparsi nel game, premete contemporaneamente A e ?.

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per CBM64/128):
Inserite in un posto nella classifica degli high score, guadagnandovi l'ingresso, EDOM TAEHC (ovverosia Cheat Mode all'incontrario). Quando ricomincerete a giocare verrà attivato continuamente il metodo Infinto-continua.

THE NEW ZEALAND STORY (Ocean, per CBM64/128):
Per ottenere vite infinite, e passare ai livelli successivi con la semplice pressione del tasto "ritorno"/"backspace", dovete digitare, una volta caricato il game, TRY CHEATING. Lo schermo lampeggerà in grigio a conferma dell'attivazione del cheat mode.

SUPER WONDER BOY (Activision, per CBM64/128):
Per uccidere tranquillamente tutti i mostri di fine livello (la morte, il cavaliere rosso, ecc.) dovete posizionarvi davanti alla porta della stanza ove si svolge, normalmente il combattimento, e lanciarle contro bombe, palle di fuoco e colpi di ogni tipo per un po' di tempo. Fatto ciò premete la barra spazio ed entrare: voilà, il nemico sarà sconfitto e voi potrete cuccarvi tutti i tesori che vorrete!

ELIMINATOR (Hewson, per Amiga e Atari ST):
Ecco le prime 13 parole chiave; AMOEBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN, KIKONG, LAPDOG, MIKADO.

SDI (Electric Dreams, per Atari ST):
Digitate ALERIC durante la tabella degli high score. Utilizzando poi i tasti funzione, durante il gioco, vi porterete a livelli di gioco avanzatissimi.

DOUBLE DRAGON (Melbourne, per Amiga):
Per ottenere vite infinite nell'opzione a due giocatori basta farsi uccidere fintantochè ogni partecipante non rimarrà con una sola vita. Schiacciate simultaneamente i due tasti dei joystick ed il gioco è fatto. Digitando invece R U CALLING MY PINT A POFF! durante la schermata di presentazione riuscirete ad uccidere ogni avversario con la semplice pressione del tasto di fuoco.

MARBLE MADNESS (ECA, per tutte le versioni):
se volete una sorpresina buffa, all'inizio del game lasciate ferma la pallina per qualche secondo senza muovere mouse o jyostick.

BIONIC COMMANDO (Capcom, per CBM64/128):
Non appena compare il nostro omino, al primo livello, ed il timer alal rovescia parte, premete SHIFT LOCK ed il tasto 1; il timer dovrebbe fermarsi e, una volta esaurite le vite, ne dovrebbero essere assegnate altre otto. Nel seecondo livello raccogliete subito i! bazooka e continuate a sparare contro il primo lanciatore di scatole: il punteggio e le vite si alzeranno fino a livelli stratosferici.

FUSION (ECA, per Amiga):
Iniziate normalmente una partita, raccogliete la navetta e spostatevi nell'angolo superiore sinistro dello schermo dove dovreste

tornare con la buggy e guidare fino all'angolo. A questo punto digitate STONKER e rientrate nella nave. Preemendo D si passano tutte le armi a disposizione e con C al livello successivo.
Ripetendo il procedimento nel secondo livello potremo passare attraverso i muri, premendo I, e raccogliere gli Switch passandoci sopra e premendo F.

AFTERBURNER (Activision, per Amiga e Atari ST):
Per accedere automaticamente al livello successivo basta mettere in pausa il gioco, digitare AGES e sfruttare i tasti e .

R-TYPE (Electric Dreams, per Atari ST):
Caricate il gioco e quando viene richiesto il disco B tenete premuto HELP e digitate ME. Premete quindi il tasto cursore "sù" ed inserite il secondo disco. Schiacciate la barra spazio per iniziare a giocare. A questo punto schiacciando i vari tasti funzione potrete attivare moltissimi cheeat mode: scopriteli!

DANGER FREAK (Rainbow Arts, per CBM64/128):
Utilizzando la versione su disco inserite il codice 170470 nella tabella degli high score per attivare il cheat mode.

PACLAND (Grandslam, per CBM64/128):
Livello 1: andate dietro il terzo idrante e spingete il joystick verso di voi. L'idrante dovrebbe scivolar via e rivelare un cappellino utilissimo per distruggere le bombe dei fantasmini.
Livello 2: andate dietro il terzo cactus ed otterrete l'invulnerabilità per qualche minuto.

RETURN OF THE JEDI (Domark, per Atari ST):
Nella tabella degli high score digitate DARTH VADER per passare subito ai livelli successivi con il tasto F2.

FOFT (Addictive, per Amiga e Atari ST):
L'avanzamento di grado non è relativo alla quantità di denaro, ma bensì al numero di missioni completate e di astronavi distrutte.
Il miglior modo di far soldi consiste nel rimanere nella tradee-net di una stazione spaziale e continuare a mercanteggiare con armi, cibo, oro, ecc.
Per ottenere tantissimi crediti potete anche seguire questa procedura: caricate il gioco e premete F8, quindi Net per entrare nel network.
Premete HELP (return) e digitate il vostro nome.
Quando viene chiesto un nuovo nome digitate Y e annotatevi la sequenza di codici. Uscite dalla rete (tasto Q) quindi Quit (return) e poi Backspace per lasciare la stazione.
Localizzate una nave amica e agganciatela (Lock On).
Premete ancora F8 quindi Net, inserite il vostro codice e quindi premete T.
Potrete così iniziare a trasmettere con l'astronave.
Chiedete al commerciante se vuol vendere qualcosa (insistete più volte); quando vi risponderà affermativamente offritegli un solo credito, per qualsiasi bene, e poi scollegatevi (LogOff).
Premete ancora T e ripetete la procedura sopra descritta offrendo però, al posto di un credito, una pressione di un tasto qualsiasi (solo lettere però, dall'A alla Z) fintantochè vi chiederà se volete, o meno, ciò che lui vende.
Premete Y.
Controllate i vostri crediti con I e barra spazio per visionare i beni che possedete. Quando farete un'offerta sparate lì 5000 crediti. Il commerciante vi dirà che non li avete e spegnerà la comunicazione.
Riattivatela e cercate di vendere qualcosa; vi chiederà la conferma e dovrete premere Y. Al costo rispondete 10 crediti. A transazione completata andate un po' a vedere quanti bei soldini avrete e quanto materiale porterete nel cargo!

SPACE HARRIER (Elite, per Amiga):
Per ottenere vite infinite dovete scrivere nel penultimo posto della classifica RAF e ricominciare a giocare normalmente.

EXOLON (Hewson, per Atari ST):
Per ottenere vite infinite bisogna digitare in minuscolo AD ASTRA sul tabellone degli high score.

BAAL (Psygnosys, per tutte le versioni):
Ecco le coordinate delle Rocket Base. Livello 1: 00-00, 00-55, 16-31, 13-62, 24-04, 27-54, 36-28, 58-37, 49-02, 48-66.
Livello 2: 12-17, 12-57, 22-00, 29-34, 35-03, 48-31, 50-00.

ELITE (Firebird, per Amiga):
Dopo aver caricato il gioco, quando viene chiesta la password digitate SARA. Al secondo tentativo inserite invece la giusta parola tratta dal manuale. Quado vi viene chiesto se caricaricare un nuovo commander premete N; Premete poi * sul tastierino numerico per entrare nella schermata di cheat dove potrete modificare i valori della vostra astronave.
Questi corrispondono a: livello carburante, capsula salvataggio, energy bomb, energy unit, docking computer, galactic hyper drive, ECA jammer, cloacking device, cargo hold, rifugio, attaccanti.
Un altro trucco consiste nel comprare, ad esempio, 10 tonnellate di cibo e salvare il gioco. Ricaricandolo scopriremo che il venditore possiederà ancora la stessa quantità di materiale venduto, sempre in nostro possesso.

VIRUS (Firebird, per Amiga e Atari ST):
Tenete premuto il tasto ENTER del tastierino numerico e premete P. Poi premete O per attivare il cheat mode (sempre mantenendo premuto ENTER). F vi farà il pieno gratis, L vi regalerà una vita, C attiverà alcuni effetti speciali e N ricomincerà il gioco.

RETURN TO ATLANTIS (ECA, per tutte le versioni):
1) L'interazione con i personaggi del bar, all'inizio o durante il gioco, non è indispensabile per completare le missioni. Potete tranquillamente evitare e saltare a piè pari questa fase. Se proprio volete parlare con loro, a conversazione terminata ricaricate il gioco e ricominciate da capo, senza compromettere l'esito delle varie missioni. Non è comunque consigliabile intimidire i personaggi, ma al limite corromperli (soprattutto Mc Gregor e Modibo). 3) Cercate di fare molta pratica acquisendo la maggior dimestichezza possibile con tutti i controlli di gioco, le vostre armi e le varie attrezzature a disposizione. 4) Quando state usando lo scanner, l'ampiezza massima di scansione che vi può effettivamente servire corrisponde a 5-6 quadranti in ogni direzione. Solo in un paio di casi potrete trovare oggetti al di fuori di quest'area di scandaglio. 5) Se fallite in una missione non ritornate alla base, altrimenti perderete tutti gli health point impiegati in questa occasione.
Ricaricate il gioco e rigiocate la missione in modo da mantenere intatti tutti i valori precedentemente maturati. 6) Non trascurate mai le comuncazioni di ART!! 7) Quando usate RUF programmatelo sempre su Aggressive in modo da fargli identificare sempre molto alla svelta gli oggetti che state cercando. 8) Quando create un personaggio le caratteristiche più importanti, per la buona permanenza sott'acqua, sono Awareness, Athletics e Weapons.
MISSIONE UNO:
Facilissima; nuotate in giro fino a torvare il forziere: effettuate una scansione e trasferitelo a bordo (Beam It Up). Fate un po' di pratica sparando contro i granchioni.
MISSIONE DUE: Il cavo è ben mimetizzato e sembra una specie di montagnetta vulcanica. Effettuate una scansione su tutto ciò che vi sembra strano per localizzarlo.
MISSIONE TRE: Si tratta semplicemente di trasferire a bordo i barilotti. Dovete però necessariamente recuperare i Toxicity Sensor che sarano indispensabili nelle altre missioni.
MISSIONE QUATTRO: E' molto frustrante; dovete galleggiare in superficie fra i pacchi sanitari scoprendo,

con i sensori recuperati nella missione precedente, quelli non avvelenati (sono 3). Il miglior modo per far ciò consiste nel posizionarsi direttamente sopra ogni pacco ed osservare i sensori. Se non registrano nulla si tratta di un pacco inquinato, se continuano a puntare in varie direzioni probabilmente siamo sulla strada giusta. Una volta raccolti tre pacchi ritrasferiteli in mare in un'area ben lontana da quella dove li avete trovati; effettuate ancora le misurazioni: se i sensori non raccolgono nulla i pacchi sono buoni. Trasferiteli sulla nave e nuotate verso nord ad Aquacity. Utilizzate il trasmettitore per aprire le porte, trasferite i pacchi dentro l'ingresso alle cupole.
MISSIONE CINQUE:
Nuotate verso nord e localizzate l'Homing Beacon ed il Propulsion Unit. Sono indispensabili anche nelle missioni successive. Utilizzate il primo per trovare il pesce e trasferite quest'ultimo a bordo. Attenzione a non perderlo mentre accendete il trasmettitore.
MISSIONE SEI: E' la più difficile; dovete trovare 12 sfere che si muovono liberamente e trasferirle a bordo in un certo lasso di tempo. Si tratta di far molta pratica nello scandagliare, nel minor tempo possibile, facendosi aiutare da RUF.
MISSIONE SETTE: Dopo l'ammaraggio, nuotate verso sud nell'area descritta dal Mystery Ally e recuperate l'attrezzatura. Isolate la bomba, trovando lo scudo e teletrasportandolo sopra l'ordigno.
MISSIONE OTTO: Trovate i registratori quindi sparate al generatore. Spazzolate via tutto l'equipaggiamento che si trova in quest'area.
MISSIONE NOVE: Il segnalatore della boa deve trovarsi sulla vostra nave quando vi allontanerete.
MISSIONE DIECI: Sul fondo del mare troverete due colonne. Nuotateci in mezzo e le stazioni si chiuderanno. Distruggetene ogni porzione di queste ultime per terminare la missione.
MISSIONE UNDICI: A Nord East dell'area bersaglio dovreste trovare il Comm Dish; trasportatelo a bordo e nuotate verso lo Psychotransmitter (localizzabile molto facilmente da RUF). Quando ART ve lo comunica riposizionate in mare il Dish.
MISSIONE DODICI:
Nuotando troverete una mappa nell'area bersaglio. Si potrebbe spezzare in sei pezzi che dovrete localizzare e trasportare a bordo.
MISSIONE TREDICI:
Slingjaw vi cattura e poi vi libera. Quando vedete tutte le sue immagini, osservate attentamente le striscie di luce sul suo collo: ce n'è una all'incontrario; sparate dunque a questa e poi distruggete tutte le pompe.
MISSIONE QUATTORDICI:
Nuotate verso l'oggetto a nord ed incontrerete il vostro Arch Foe. Emergete immediatamente e leggete le informazioni di ART. Ritornate nella stessa area e sparate velocemente e ripetutamente al piccolo veicolo di trasporto fino a che non lo distruggerete. Portatevi al centro degli oggetti e troverete un Comm Dish. Utilizzate il vostro transmitter per disturbarne il segnale.

IT CAME FROM THE DESERT (Cinemaware, per tutte le versioni):
Il formicaio principale è localizzato a circa una quadrante di distanza dalla M-1 verso sud. Il momento migliore per entrarvi è durante la mattinata dell'11esimo giorno. Andate all'aeroporto e prendete l'aereo. Volate verso la M-1 e atterrate sulla strada di fronte. Lasciate il biplano e portateevi verso il centro dell'edificio principale della miniera. Proseguite verso sud di circa uno schermo e mezzo ed il formicaio di aprirà facendo uscire i mostri che ormai tutti bene conosciamo. Dovete ucciderli ed entrare prima che si richiuda nuovamente. Avrete 4 o 5 possibilità di entrarvi. Una volta all'interno avrete automaticamente con voi il lanciafiamme e la dinamite con il timer. Vi sono due livelli di formicaio, uno sopra ed uno sotto, per cui sarà opportuno segnare una piccola mappa per annotare il punto da cui siete entrati. Per far ciò premete il tasto di sinistra del mouse mettendo il gioco in pausa. Una volta arrivati nella camera inferiore tracciate il cammino fino a raggiungere la grotta con la regina delle formiche. E' basilare segnare esattamente il percorso per uscire dal formicaio una volta piazzate le cariche esplosive. Per far ciò avvicinatevi al lato sinistro del corpo della regina: camminandoci vicino la musica si fermerà e potrete udire un ticchettio sommesso a riprova dell'avvenuto innesco della dinamite. Se riuscirete ad uscire dal formicaio prima che le cariche esplodano avrete vinto!
Raccogliere prove sull'esistenza delle formiche non serve a nulla: il sindaco non vi crederà mai fino a che i mostri non gli mangeranno la macchinan le pomeriggio del giorno 11. Scappare dall'ospedale non serve a nulla perchè tanto dovrete in ogni caso dormire un po' per riguadagnare le forze. Per risparmiare carburante con l'aereo, cercate di volare all'altitudine più bassa possibile, rallentando al massimo la velocità: non serve a nulla andar forte!

RAINBOW ISLAND (Ocean, per Amiga):
Per inizare a giocare con tutti i bonus magici, digitate una delle seguenti parole sullo schermo dei titoli: BLRBJSBJ (Scarpina), RJSBJSBR (Doppio Arcobaleno), SSSLLRRS (Arcobaleno più veloce), BJBJBJRS (Suggerimento), LJLSLBLS (Secondo Suggerimento), LBSJRWL (Gioco continuato in tutti i round). Una volta digitato uno di questi codici iniziate a giocare (scegliendo i credits) e dovrebbe apparire, a margine schermo, una piccola bottiglietta rossa. Per arrivare quindi alla stanza segreta dovrete raccogliere tutti i diamanti bonus nell'ordine dei colori dell'arcobaleno - rosso. arancio, giallo, verde, blu, indaco e viola. Si aprirà una porticina, nella schermata del guardiano di fine livello, che condurrà ad una stanza piena zeppa di pozioni magiche.

CABAL (Ocean, per Amiga):
Durante il gioco digitate SCHLIKA per far lampeggiare il bordo schermo e terminare automaticamente ogni livello, con la semplicee pressione del tasto F2.

SHINOBI (Imagine, per Amiga):
Digitate LARSXVIII, mettendo il gioco in pausa, per ottenere un numero infinito di credits.

SUPER WONDERBOY (Activision, per Amiga):
Passata la città di Baraboro al quarto livello dovete saltare sulle nuvole sfruttando la piuma. Dalle nuvole saltate poi verso destra per arrivare sul tetto. Andate all'ultima casupola e piazzatevi lì. Spostandovi all'estrema sinistra dello schermo potrete guadagnare ben 10 cuoricini e la riserva di questi ultimi non si esaurirà più durante i combattimenti. Potrete morire solamente cadendo nel fuoco o facendo terminare il tempo.

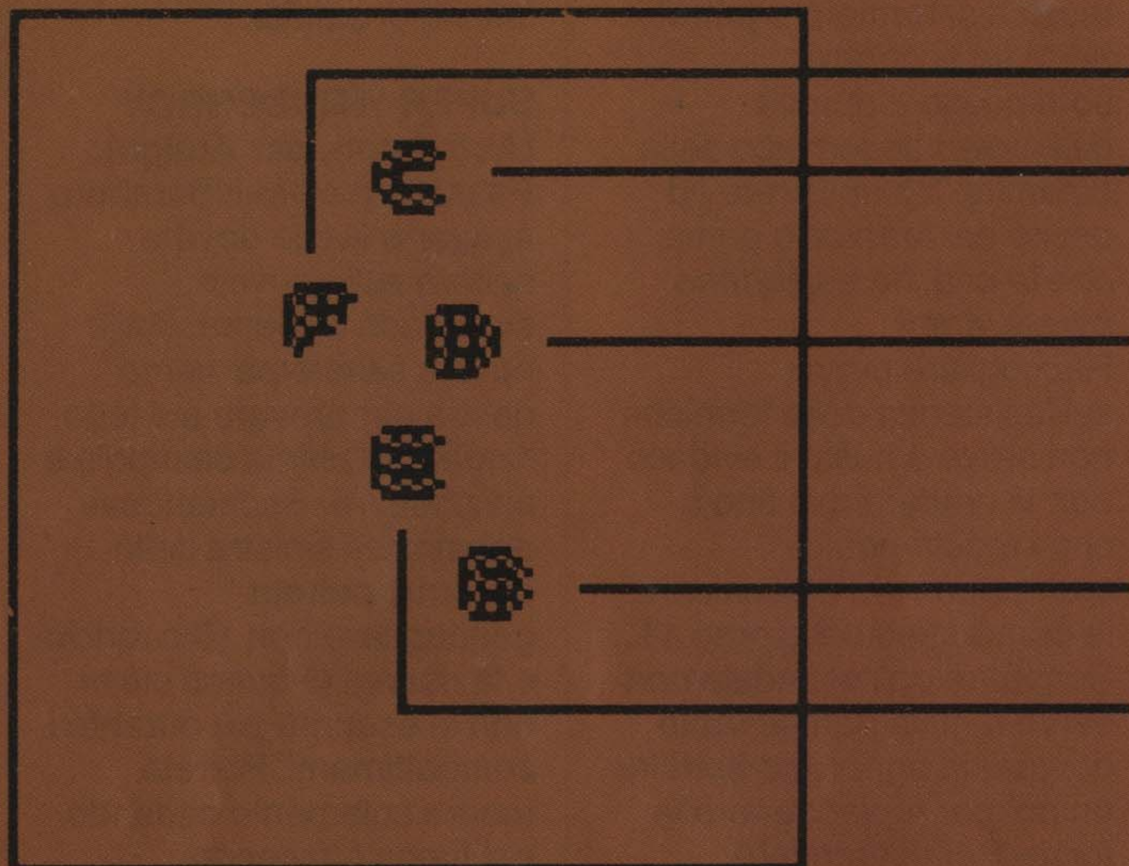
STRIDER (US Gold, Per Amiga):
Iniziate a giocare e poi mettete in pausa (F9); tenete premuto HELP, lo SHIFT di sinistra e il tasto "1". Togliete la pausa e premete i tasti dall'1 al 5 per avanzare di livello, o dall'F1 all'F4 per procedere nello stesso stage.

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Amiga):
Digitate WIGAN NINJA per ottenere vite infinite. Con F2 passerete subito ai livelli successivi, ma per completare la missione non dovrete assolutamente uccidere il pilota tenuto in ostaggio che potrà ricondurvi a casa con l'aeroplano.

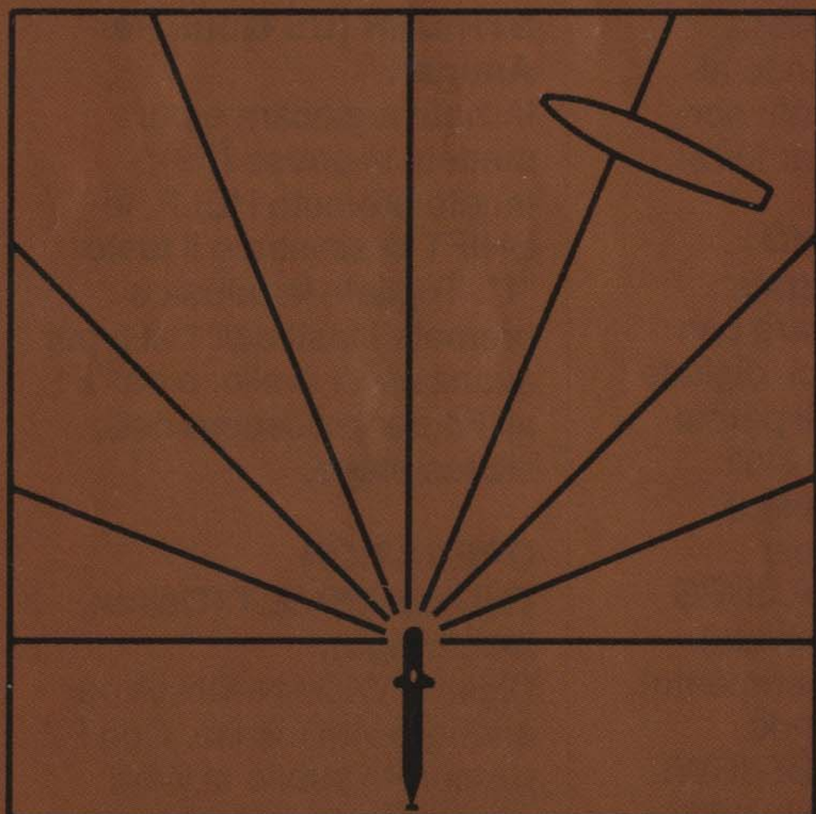
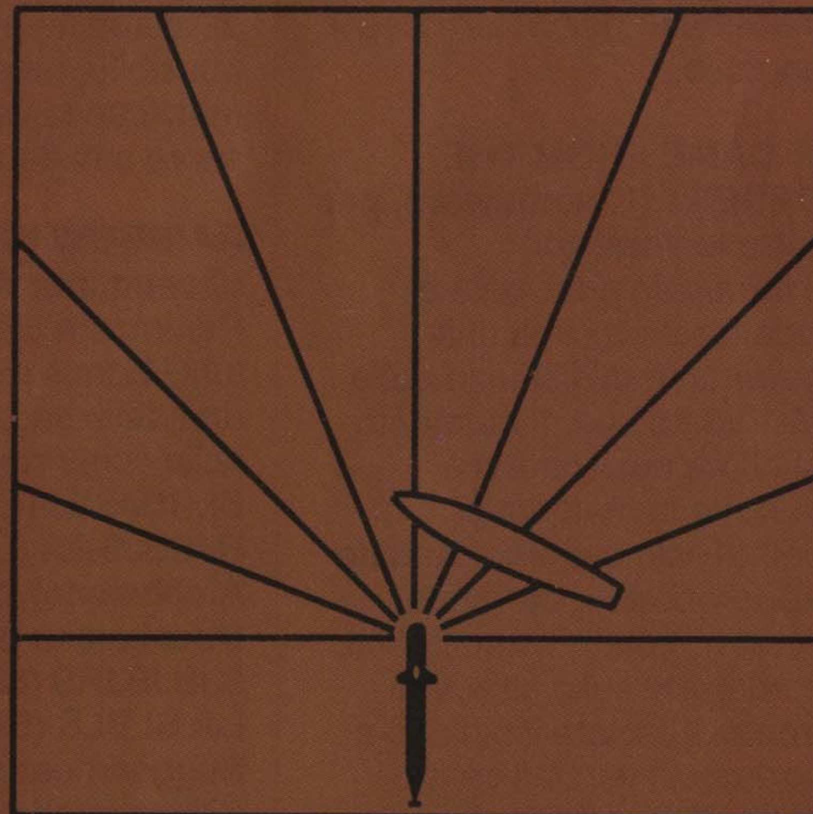
BARBARIAN II (Palace, per CBM64/128):
Basta premere il tasto "Commodore" per avanzare al livello successivo in qualsiasi momento (Versione su disco).

688 Attack Sub (ECA)

COMBATTERE IN SILENZIO:
1) Il vostro sottomarino, americano o russo che sia, aumenta la propria rumorosità di esercizio in rapporto alla velocità di crociera impostata. Ma, non solo; anche l'accelerazione impostata può provocare un'eccessivo aumento della cavitazione. Passare, ad esempio, da 1/3 a FULL comporta una forzata e velocissima accelerazione che può avvantaggiare notevolmente i sonar nemici. Sarebbe allora più consigliabile passare per gradi fino all'andatura desiderata pazientando, così come vuole la miglior tradizione dei sommergibilisti.
2) Quando invece si desidera rallentare, vale esattamente il discorso contrario: più in fretta lo si fa, meglio è, relativamente ad un' immediata riduzione della cavitazione e del rumore. Spegnendo totalmente i motori si farà subito perdere qualsiasi tipo di contatto sonar ai vascelli che ci stanno cercando.
3) Per le ragioni sopraelencate, quando si conduce un attacco vale la pena non rischiare troppo muovendosi a velocità troppo élevate. In questo caso si penalizzerebbe moltissimo l'elemento sorpresa e si rivelerebbe costantemente la propria posizione al nemico.
Il motto che dice "...rapidi ed invisibili..." poco si addice alla vera strategia di guerra sottomarina!
Avvicinatevi perciò con velocità elevata alla zona di guerra e poi riducete subito l'andatura e sfruttate i Thermal Layer per inabissarvi subito dopo aver lanciato missili e siluri.



Surprise Party

Diagramma



Torpex 89'

AVVISTARE IL NEMICO:
1) La vostra scia d'acqua corrisponde ad un punto cieco di visione posteriore. Dato che a prua si trovano concentrati i rilevatori sonar del sottomarino, avrete maggior probabilità di agganciare con il sonar un qualsiasi bersaglio cui state di fronte. Quando si è alla ricerca di contatti sonar perciò, si dovrà ruotare il sommergibile di 180 gradi in tutte le direzioni, temporeggiando qualche secondo ad ogni spostamento effettuato. In questo modo i sensori potranno scandagliare l'area che li circonda e rilevare qualsiasi tipo di vascello nelle vicinanze. Questa modalità va eseguita periodicamente soprattutto nei lunghi tragitti, al fine di assicurarvi che nessuno vi stia inseguendo. In questo modo si potrà annullare il punto cieco posteriore, effettuando scandagli su tutti i 360 gradi.
2) Il Sonar Analyzer può essere impiegato anche quando non si possiede ancora un'esatta identificazione dei vari contatti evidenziati come "X" sulla mappa. In questo caso potrete evitare sprechi di tempo e molti rischi di essere scovati per



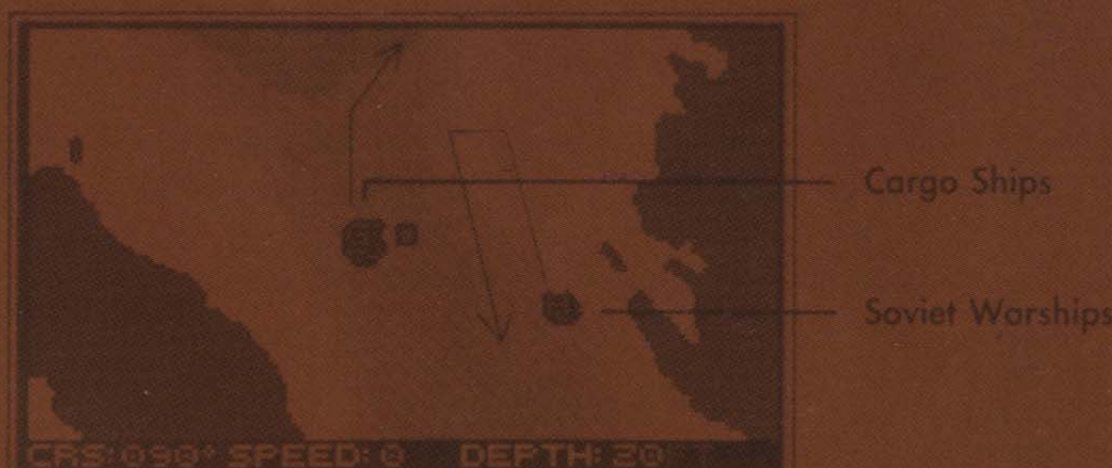
Hit & Run

agganciare necessariamente un bersaglio.
3) Se non possedete un bersaglio fisso, il cambiamento di rotta del semplice segnale può darvi un'idea della su distanza. Se la direzione in cui si muove cambia repentinamente il bersaglio sarà molto vicino, mentre se noterete leggerissime variazioni si troverà ad una certa distanza dal sommergibile. Il diagramma seguente può darvi un'ulteriore riprosa visiva di questo fatto.

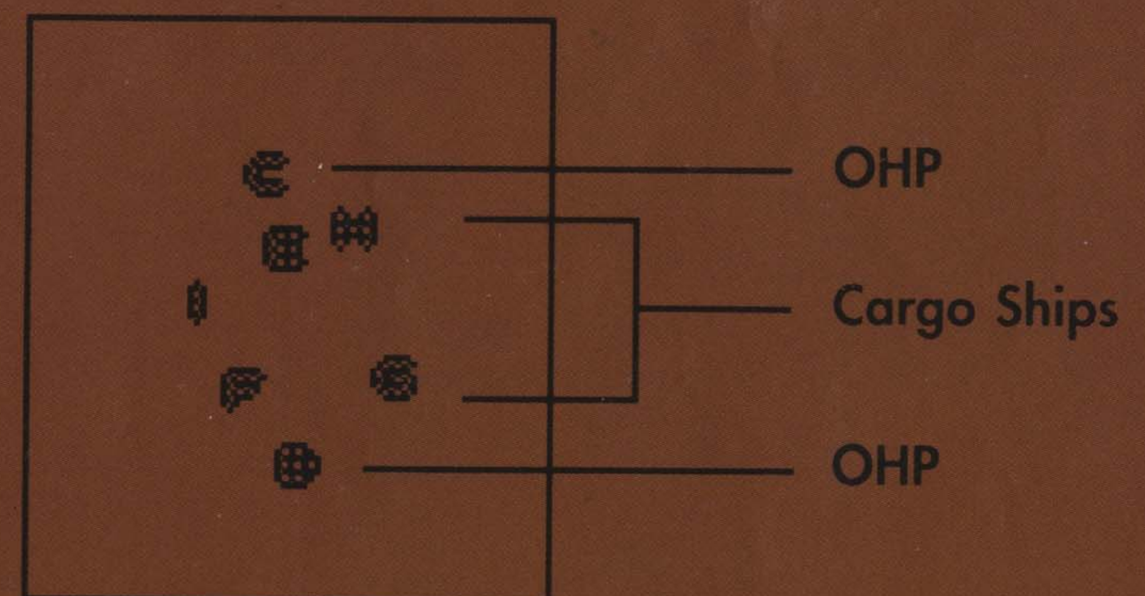
AGGANCIARE E SEGUIRE IL NEMICO

1) Durante un combattimento può risultare molto difficile tener d'occhio gli spostamenti di ogni bersaglio. A questo proposito seguite piuttosto i siluri lanciati contro ogni bersaglio, osservandone la rotta e la profondità mentre si dirigono a destinazione. Ciò va fatto solo quando non ci sono bersagli "friendly" nella zona perchè, come sapete, un siluro non è in grado di selezionare "buono" e "cattivo"!
2) Per quanto riguarda i vascelli nemici il procedimento risulterà ancora più facile perchè, se non ci saranno sommergibili nelle vicinanze, i siluri tenderanno ad emergere mentre voi rimarrete a profondità adeguate e sicure.
3) Quando usate il sonar attivo fate pure due rilevazioni, una dopo l'altra, per cercare di "vedere" tutto ciò che si trova nelle vicinanze. Il rischio di identificazione è analogo per uno o due "ping", ma non esagerate: aumentare a tre o quattro il numero delle rilevazioni continue può avvantaggiare notevolmente il nemico.

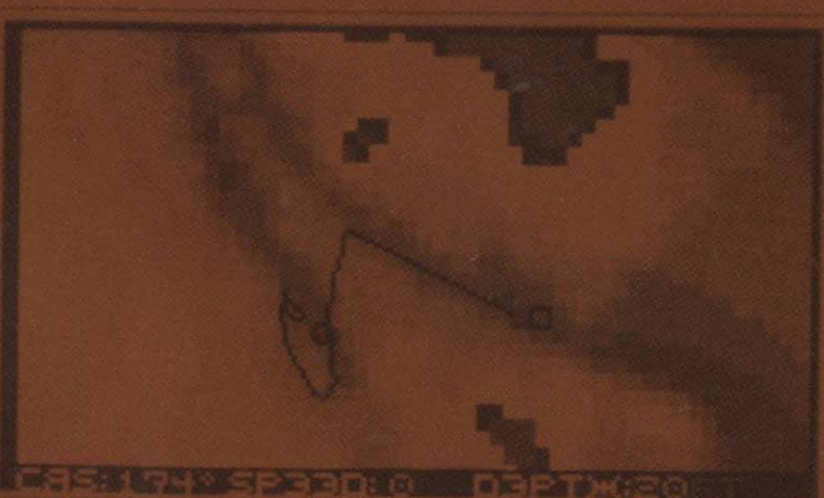
MANOVRE EVASIVE:
1) I siluri sono molto pericolosi e non esiste praticamente nessuno mezzo per eliminarli se non farli sbattere contro il vostro sommergibile (non mi sembra una grande idea!). Fortunatamente possiedono una limitatissima scorta di carburante che ne imposta la portata e l'autonomia ad un massimo di 10 miglia. I siluri inoltre, in quanto macchine, sono molto prevedibili. Una volta lanciati, i siluri cercano il bersaglio sfruttando un sonar passivo per non farsi rilevare; se perdono il contatto sfrutteranno un sonar attivo e continueranno nella direzione del rilevamento. Qualora il loro bersaglio dovesse proprio svanire, essi incominceranno ad immegersi ulteriormente (per poi riemergere) girando su loro stessi su 360 gradi fino a chè non riacquisteranno il bersaglio o termineranno il carburante.
Il miglior modo per ingannare un siluro è cercare di spegnere i motori e fargli perdere il contatto quando esso sta impiegando il sonar passivo, nella prima fase del lancio. Aspettate quindi che vi arrivi vicino, lanciate un Noisemaker e poi spegnete completamente i motori. Variate la vostra profondità e poi cambiate rotta. E' importante attendere che l'ordigno sia diretto verso di voi, avendovi agganciato cioè, perchè in questo modo utilizzerà il sonar passivo e potrà "cadere" sicuramente nel tranello del vostro Noisemaker.
2) Sfruttate sempre quanti più Thermal Layer potete durante la manovra di evasione da un siluro. In questo modo, sfruttando le tattiche precedentemente descritte, potrete anche condurre gli stessi siluri verso la superficie, indirizzandoli verso i vascelli nemici.
3) Se un siluro vi aggancia ingrandite al massimo la mappa per seguire con la massima esattezza possibile i suoi spostamenti. Se l'azione ve lo consente impostate la Time Projection su 1. In questo modo potrete avere un pizzico di tempo in più per pensare alla manovra evasiva.

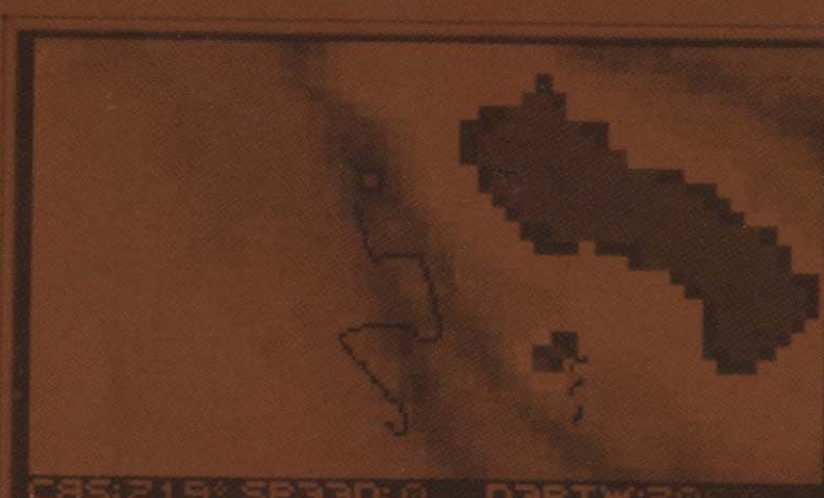


Goulash



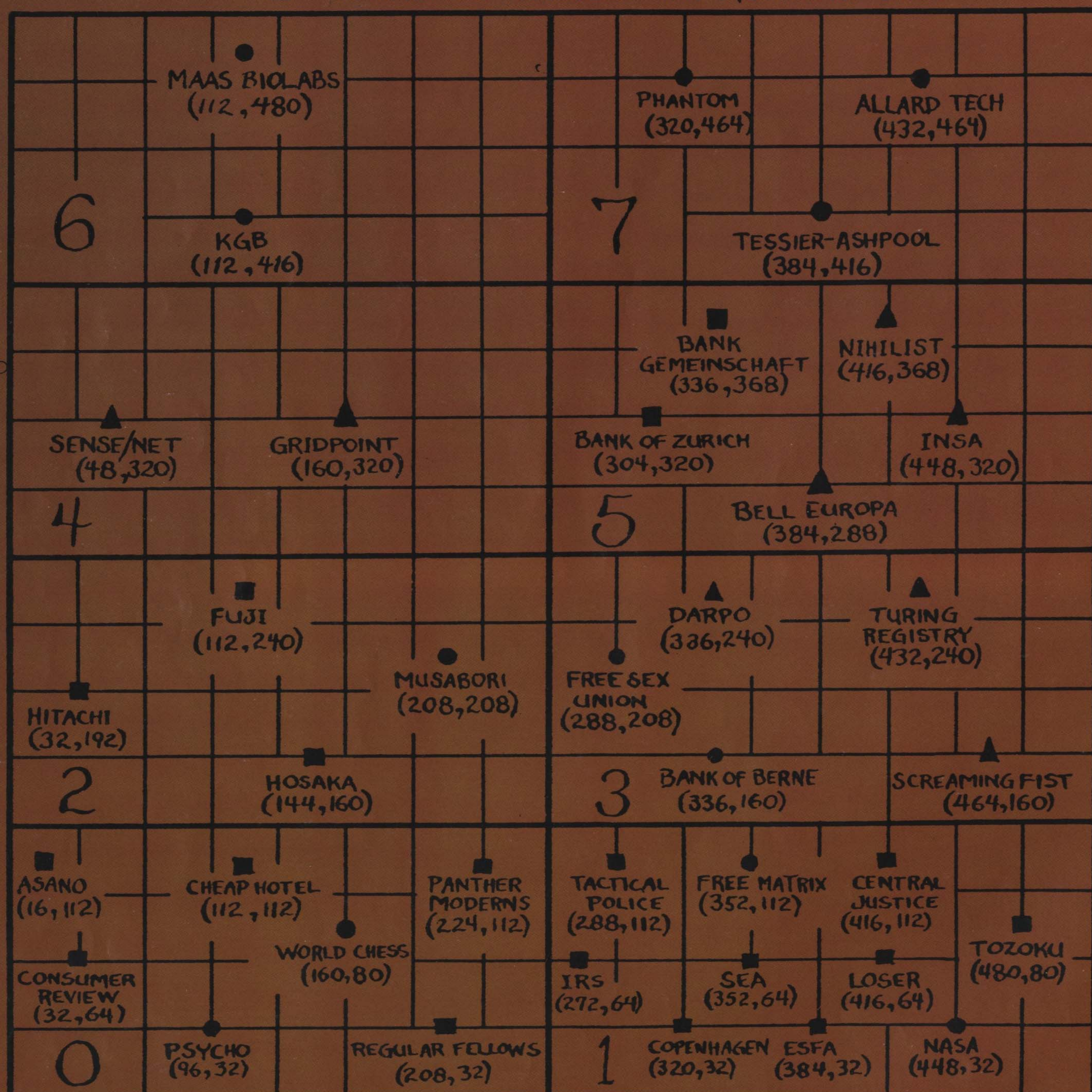
Homecoming





Shake'em

Neuromancer (Interplay)



ZONE 0 ~ CHEAP HOTEL
ZONE 1 ~ GENTLEMAN LOSER
ZONE 2 ~ HIGH-TECH ZONE
ZONE 3 ~ BANK OF BERNE
ZONE 4 ~ SENSE/NET
ZONE 5 ~ BANK GEMEINSCHAFT
ZONE 6 ~ SOFTWARE
ZONE 7 ~ VILLA STRAYLIGHT

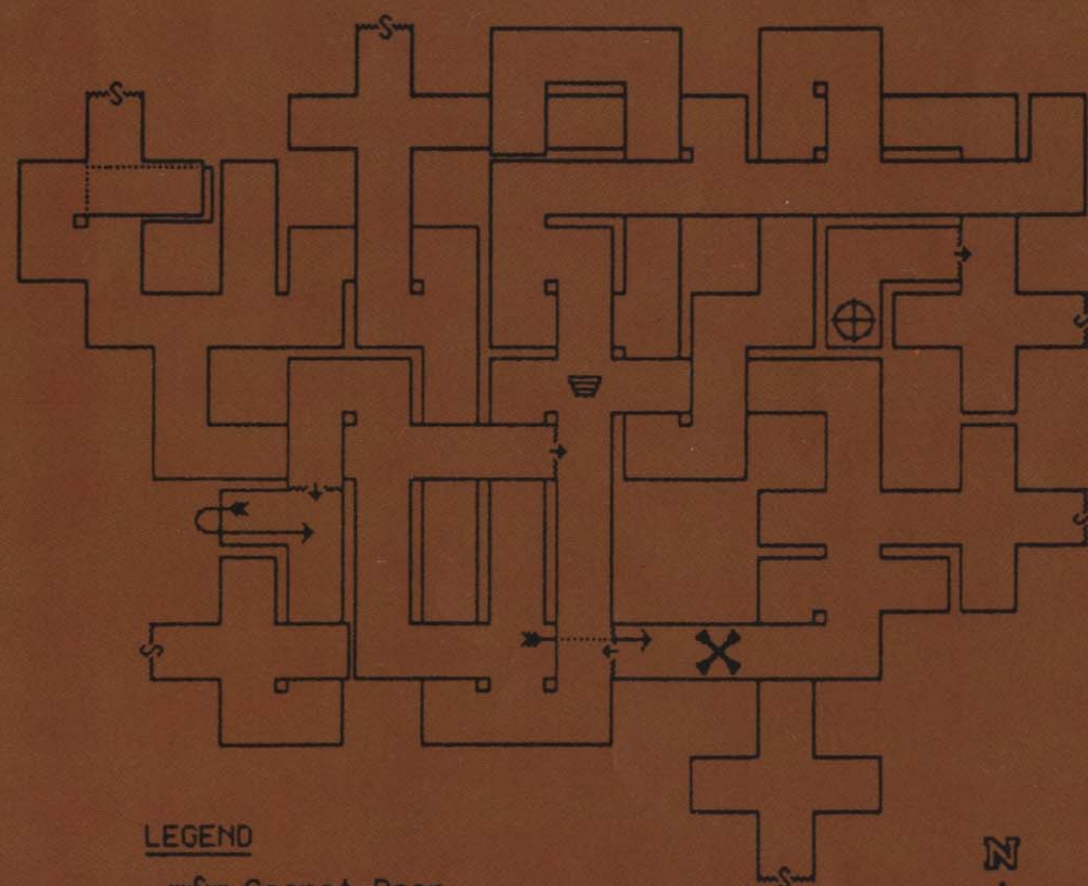
MAP of CHIBA CITY

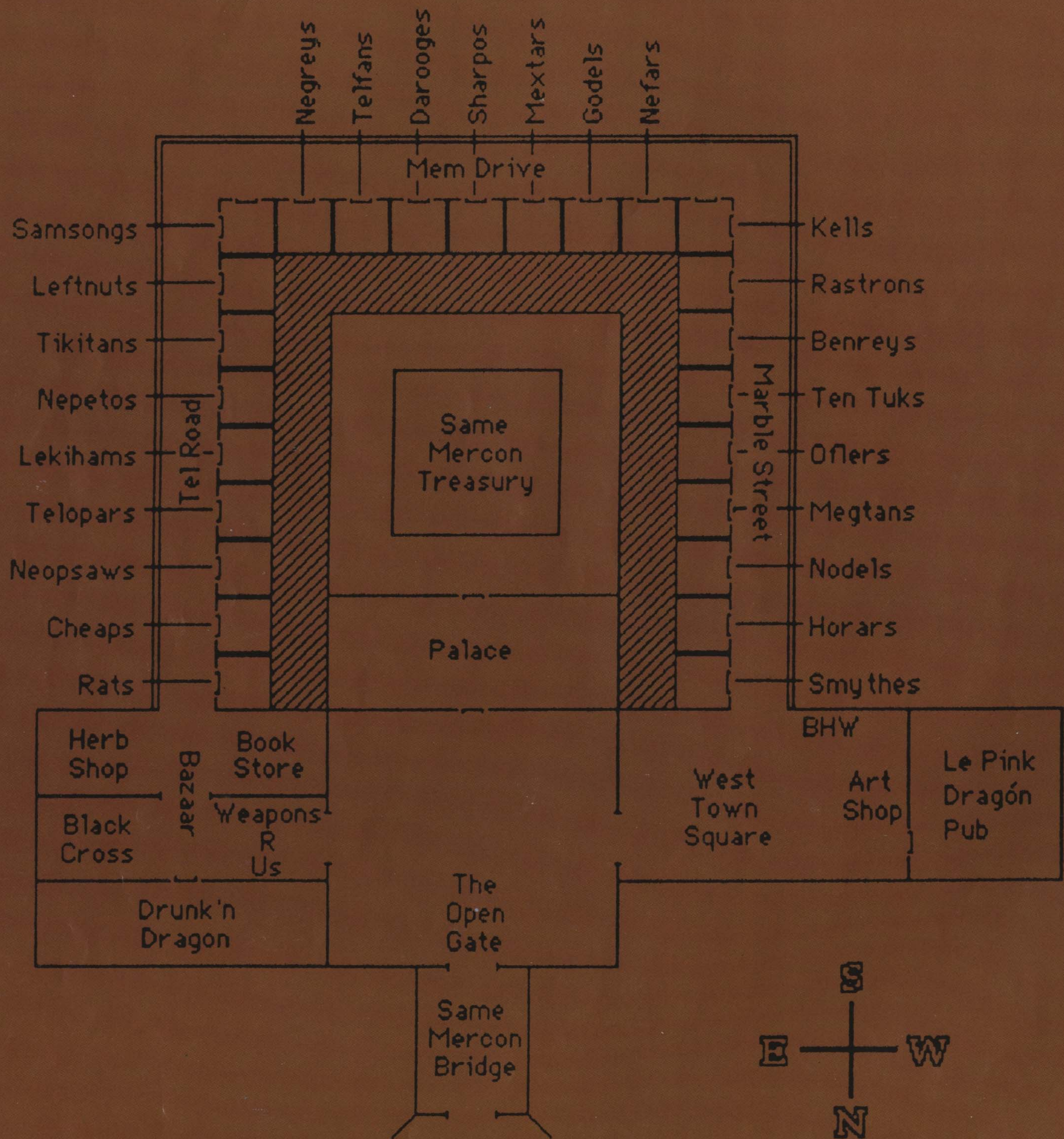
(P) ~ PAX MACHINE
(2) ~ COMLINK/CYBERSPACE JACK
(CYBERSPACE ZONE NOTED BY NUMBER)
~ DOOR

?
CHATSUBO BAR (P)
BODY SHOP
LARRY'S MICROSOFTS
HOUSE OF PONG
MASSAGE PARLOR
DONUT WORLD
SHIN'S PAWNSHOP
METRO HOLOGRAFIX
ASANO'S
HITACHI BIOTECH (2)
FUJI ELECTRIC (2)
HOSAKA CORP. (2)
SECURITY GATE
MUSABORI IND. (2)
HOOKER HANGS OUT HERE
CHEAP HOTEL (P) (0)
GENTLEMAN LOSER (P) (1)
CRAZY EDO'S
MATRIX RESTAURANT (P)
SENSE/NET (4)
MAAS BIOLABS
JULIUS DEANE
MANAGER'S OFFICE (3)
SPACE PORT
SHUTTLE TO FREESIDE & ZION
VILLA STRAYLIGHT (7)
FREESIDE DOCK
BANK OF BERNE
BANK GEMEINSCHAFT (P)
BANK VAULT (5)
FREESIDE

Keef The Thief (ECA)

Mem Santi Maze





Negreys
Telfans
Darooges
Sharpos
Mextars
Godels
Nefars
Mem Drive
Samsongs
Leftnuts
Tikitans
Nepetos
Lekihams
Telopars
Neopsaws
Cheaps
Rats
Tel Road
Kells
Rastrons
Benreys
Ten Tuks
Oflers
Megtans
Nodels
Horars
Smythes
Marble Street
Same Mercon Treasury
Palace
Herb Shop
Bazaar
Book Store
Black Cross
Weapons R Us
Drunk'n Dragon
The Open Gate
BHW
West Town Square
Art Shop
Le Pink Dragón Pub
Same Mercon Bridge
S
E
W
N

Deathlord (ECA)

LORN
WORLD MAP

TWO RIVERS
SPINDRIFT - NORTH
SPINDRIPT - SOUTH
NYUKU
THE LOST ISLES
CAVES OF THE FOUR ELEMENTS
HELL ISLAND
SKULL KEEP
CHIGAKU
FORT WINTERGREEN
CRYSTAL MIST
TOKUGAWA
KAWA
EMPEROR'S PALACE
TOKISHIMA
YOKAHAMA
KODAN
WAKIZA
BLACK ISLAND
HIDDEN
RED SHOGUN'S CITADEL
OSSIRIA
TELEGROND
VORN
DEEPINGDALE
ASAGATA
MAKUMURA
CROYO
UNINHABITED
AKMIHR
OASIS
AKHAMUN-RA TOMB
DESERT FLOWER
SULTAN'S PALACE
SPIRAL
COBAR
GILUIN
PYRAMID OF THE DEAD
ISLE OF THE DEAD
LOST LAGOON
FORT DEMONGUARD
MALKANTH
KAWISHA
NARAWN
UNINHABITED
OCEANUS
SIRION
ROOMY
FOREST
GREENBANKS
CLEARVIEW
BELGORN
MORNINGFROST
UPNDOWN
SNOWRAVEN

CAVE
RUIN
CITY
TOWN
VILLAGE
DUNGEON
FORTRESS
PYRAMID
PALACE
MOUNTAIN REGIONS

ATTENZIONE !!!
dal prossimo autunno grande concorso

SIM CITY

AIRPORT
BUSINESS CENTER
HOSPITAL
STADIUM
COMMERCIAL CENTER
INDUSTRIAL ZONE
BRIDGE
HARBOUR

MANUALE IN ITALIANO

INFOGRAMES

MAXIS

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...



Disponibile per: AMIGA · PC Ms/Dos · COMMODORE C64 · MACINTOSH · ATARI ST

C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

Chrono Quest 1 (Psygnosys)

Per non togliervi il gusto di giocare non leggetela interamente ma ricorrete ad essa solo nel caso siate bloccati in un punto e non riuscite ad individuare il tipo di mossa necessaria per poter proseguire. Bando alle raccomandazioni (che come tutti i bravi bambini non terrete in giusto conto) e "tirem innanz".
Vostro padre è stato assassinato dal suo perfido maggiordomo che è poi scappato nel tempo utilizzando la macchina che il povero papà ha costruito.
La polizia vi ritiene responsabili dell'assassinio; il vostro compito sarà di accalappiare il maggiordomo fuggitivo e affidarlo alla giustizia.
L'inseguimento spazio-temporale inizia dal castello.

-CASTELLO
Nell'anticamera guardate dentro il vaso e prendete la scheda magnetica (PUNCH CARD) che trovate all'interno. Questa scheda vi porterà nella preistoria.
Salite al piano superiore.
Guardate all'interno sotto il tappeto e troverete un'altra scheda per viaggiare in India.
Sul basamento della statua c'è una chiave che dovrete usare per aprire quel piccolo mobile stile inglese.
Prendete i guanti contenuti nel mobile.
Ora dirigetevi verso la camera 2 che è a NE, prendete i guanti contenuti nel mobile.
Sotto il letto c'è nascosto un uncino con una corda che voi metterete nel vostro inventario. Sotto i cuscini appoggiati sul letto troverete la scheda che vi potrà far visitare l'era egizia.
Aprendo il comodino scoprirete un foglietto di carta che riporta alcune serie di cifre (UNA COMBINAZIONE?).
Seguendo la direzione Ovest arriverete nelle sala da pranzo e proseguendo a Nord entrerete nella cucina.
Appropiatevi della bottiglia (il vino potete anche berlo tanto non serve!) e individuate la cassaforte che è nascosta in basso a sinistra. Usate il foglio di carta per aprire la cassaforte e da questa prendete l'accendino.
Ritornate, passando per la sala da pranzo, al punto di partenza di fronte alla rampa di scale.
Se siete buoni osservatori avrete notato che alla scala manca un pomolo del corrimano. Andate ad Est e raggiungete lo studio. Qui troverete sulla libreria il pomolo mancante, prendetelo, ritornate ad Ovest e risistemate il pomolo sul corrimano.
Ora andate a NE e vi ritroverete al buio.
Non fate passi falsi.
Usate l'accendino e sfruttando la fioca luce emessa salite le scale, in cima alle scale proseguite per Est e raggiungerete una piccola cappella.
Sull'armadio troverete delle candele che accenderete immediatamente e altrettanto rapidamente spegnerete l'accendino.
Aprite il libro delle preghiere e recuperate l'ultima scheda che vi permetterà di visitare la misteriosa terra dei Maya.
Ritornate sui vostri passi e scendete le scale fino ad arrivare alla cantina-laboratorio di vostro padre.
Nel cassetto della scrivania ci sono dei fusibili che dovrete prendere.
Guardando lo specchio scoprirete un interrutore nascosto.
Segreto, calma! Niente fretta, non entrate nel passaggio,
Risalite le scale (tenete le candele accese) e riportatevi davanti alla scala.
Togliete il pomolo che altro non è che un interrutore che dà corrente al passaggio segreto.
Ritornate nel laboratorio e attraversate il passaggio segreto.
Ciumbia!! Avete scoperto la macchina del tempo: EXPLORA.
Sul muro a sinistra c'è una leva che deve essere sollevata per poter metere nella scatola portafusibili i fusibili che avete trovato precedentemente.
Fatta questa operazione abbassate la leva et voilà Explora è pronta per farvi viaggiare nel tempo.
Salite sulla macchina, azionate le piccola levetta, insertite la scheda della preistoria ed eccovi pronti per....

-PREISTORIA
Atterragio morbido sull'erba...andate ad Est e troverete una capanna di paglia. Nel suo interno recupererete un osso e dei ciuffi d'erba secca (da non fumare...)
Da questo punto fate rotta per NE dove vi troverete con i piedi a mollo, vi consiglio di non essere curiosi di sapere che cosa vi solletica i piedi sottacqua e di dirigervi ad Est.
Qui troverete dei resti di un bivacco. Mettete l'erba secca sui rami inceneriti e usate l'accendino per appiccare il fuoco (CANE NERO!).
Ora prendete dal falò un ramo infuocato ed andate ad Est per entrare nella caverna.
Nella caverna c'è una bella bestia di Grizzly che alla vista del fuoco che portate scapperà e voi sarete liberi di andare a Sud.
Qui troverete cercando nel teschio un pezzo di scheda che unito a quelli che troverete nelle prossime ere formeranno una scheda intera per viaggiare nel futuro.
Guardate sulla parete rocciosa a sinistra del graffito e scoprirete un'incisione che vi dirà che dovrete essere puntuali per le ore 13,00 davanti alla piramide Maya. Quindi occhio al tempo ritornate sul luogo del bivacco, gettate il ramo e prendete una pietra che sta per terra in alto a sinistra del fuoco.
Ritornate ad Explora, azionate la levetta e ritornate al castello.
(Dopo ogni viaggio Explora ritorna al castello. Questo si rivela di molta utilità perchè potrete lasciare degli oggetti nella stanza della macchina del tempo per poi riprenderli quando servono)

-EXPLORA
Azionate la levetta e utilizzate la scheda dell'India.

-INDIA
Andate ad Ovest e troverete una casa nella quale entrerete.
Chi è schizzinoso faccia attenzione perchè ad accogliervi troverete un bel (Sigh!) lebbroso che vi chiederà di stringergli la mano. Usate i guanti e stringetegliela pure. Ora il lebbroso vi chiederà di portagli l'acqua della sorgente sacra che lo guarirà. Prendete il biglietto e uscite dalla casa.
Ritornate ad Explora ed andate ad Est (occhio alle tigri!) e da qui dirigetevi a NE. Dovreste aver raggiunto un gruppo di elefanti da viaggio con relativi conducenti...
Consegnate il biglietto alla guida indiana ed egli vi condurrà alla sacra fonte dove riempirete la bottiglia.
Risalite sull'elefante che vi riporterà al villaggio e ritornate dal lebbroso. Date l'acqua taumaturgica al malato che per ricompensarvi del favore fatto vi donerà una chiave.
Uscite dalla casa e raggiungete la macchina del tempo. La chiave che vi è stata donata apre la porta della capanna che sta di fronte a Nord.
Aprite la porta e nella capanna troverete una lettera e il secondo pezzo di scheda, mettete il tutto nell'inventario.
Uscite dalla capanna e andando in direzione Ovest e poi ancora Ovest, vi troverete al cospetto di un Fakiro. Rubategli la pergamena che ha vicino e raggiungete in tutta fretta Explora. Azionate la levetta e.....

-EXPLORA
Usate la scheda per l'Egitto.

-EGITTO
Dal luogo dell'atterraggio prendete per NE, attraversate le strisce pedonali (MAH!!) verso Nord, camminate ancora verso Nord e avete raggiunto l'entrata della piramide egizia.
Nascosto nell'erba a sinistra troverete un amuleto per aprire la porta della piramide dovrete leggere la sequenza

che è scritta sulla pergamena indiana che avete con voi.
Dovrete premere una volta il bassorilievo sopra la porta. Una volta quello a sinistra e due quello a destra.
Raggiungete la camera dei serpenti ed utilizzate l'amuleto su di essi.
Passate la camera e al bivio andate ad ovest. Nel corridoio dovrete utilizzare l'uncino con la corda per raggiungere la stanza attraverso il buco nel soffitto.
In questa stanza recupererete il terzo pezzo di scheda.
Per aprire il sarcofago muovete verso il basso le leve 2,3,4,5 cominciando a contare da sinistra.
Prendete l'anello che sta nel sarcofago e richiudete quest'ultimo rialzando le leve.
Riscendete nel corridoio e andando a Nord recatevi al cospetto della statua di Nefertiti. Girate la torcia a destra della porta e passate per il pasaggio segreto che vi riporterà all'entrata della piramide. Da qui raggiungete la macchina del tempo e....

-EXPLORA
Utilizzare l'ultima scheda per l'era Maya
-ERA MAYA
Dal punto d'inizio puntate ad Est e poi ancora ad Est e vi troverete davanti ad un albero cavo, guardateci dentro e prendete la collana contenuta all'interno.
Ritornate nel luogo dell'atterraggio. Andate per 2 volte ad Ovest e sarete al cospetto di un potente guerriero Maya. Regalate la collana al Maya e lui vi ringrazierà indicandovi la strada per il tempio. (Luogo delle tre pietre poi NE,NE,NE,N,N,NO,NO,NE,E) raggiungere il luogo delle tre pietre e andate ad Est e poi ad Est.
Qui troverete un tempietto Maya e se guardate all'interno scoprirete una statua. Esaminate la statua e poi apritela usate l'icona con le due frecce circolari) per potervi impossessare della chiave custodita nel suo interno.
Ritornate al luogo delle tre pietre e seguite le indicazioni del guerriero Maya.
Giunti davanti al tempio usate i guanti per togliere il cespuglio in mezzo alle due colonne.
Sempre usando i guanti mettete l'anello egizio tra le sue colonne, aspettate le ore 13.00 e la porta del tempio si aprirà. Aspettate a salire la scalinata del tempio perchè in cima c'è una trappola che vi ucciderà.
Esaminate la porte del tempio e mettete l'osso nei buchi delle ante della porta.
Entrati nella stanza templare usate la chiave per aprire il cofanetto che contiene l'ultimo pezzo di scheda.
Ora avete un'altra scheda magnetica che vi porterà nel futuro.
Ritornate sui vostri passi e raggiungete la macchina del tempo. Azionate la levetta.....

-EXPLORA
Come al solito

-FUTURO
Vi troverete in una stanza futuribile nella quale l'unica via è aprire una porta che è chiusa (ma guarda!).
Dalla parte opposta c'è una guardia che vi attende, e si sa come sono le guardie ...
Esaminate il pannello di controllo e aprite l'interruttore che disegnerà la mappa del mondo. Con questa manovra attirerete l'attenzione della guardia che aprirà la porta. Colpite la guardia sulla testa con la pietra trovara nella preistoria. Una volta uccisa la guardia impossessatevi della sua uniforme, della pistola e della chiave.
Indossate la tuta e andate nella stanza di controllo.
Qui troverete una torcia elettrica in un armadietto della consolle di comando.
Raggiungete la stanza del generatore di corrente, aprite il parafulmini in alto a sinistra, usate i guanti prendete i fusibili.
Ora tutta la base futura sarà al buio. Ma voi avete la torcua elettrica.
Ritornate sui vostri passi e fermatevi nell'atrio numero 2.
Qui dovrete aprire con la chiave la porta a destra dietro la quale, aprendo un'altra porta, troverete l'infame maggiordomo che riconoscerete dalla fotografia che avete con voi e dalla lettera di vostro padre.
Il maggiordomo omicida vi seguirà nel ritorno al vostro tempo e la giustizia trionferà.

Deja Vu II (Mindscape)

Appena vi sarete ripresi dal torpore che vi assale vi renderete conto di essere di nuovo in mezzo ad un bel guaio: Tony Malone rivuole i soldi che voi gli avete fatto perdere sgominando il racket che aveva messo in piedi in quel di chicago.
Quindi rimboccatevi le maniche e cominciamo...
Appesi alla porta del bagno ci sono i vostri calzoni che dovrete indossare subito.
Frugate nelle tasche dei calzoni e prendete il portafogli e la chiave del vostro appartamento.
Aprite la porta del bagno ed entrate nella stanza dove sarete accolti da Stoogie Martin, un italo-americano che biascica l'inglese e che sarà il vostro tormento ed aguzzino per tutta l'avventura.
Raccogliete l'anello del sigaro che Stoogie lascerà per terra.
Sulla cassettiera c'è l'orario dei treni in partenza da Las Vegas: prendetelo.
Uscite dalla stanza ed entrate nella sala del casinò.
Cambiate in fiches i pochi dollari che trovate nel portafogli dandoli alla cassiera.
Mostrate alla cassiera il ritaglio di giornale che vi ritrae insieme a Kowalski.
Dopo aver avuto risposta dalla cassiera entrate nella sala dei tavoli da gioco.
Qui cercate il croupier che risponde al nome di Kowalski. (leggete la mostrina d'identità che ogni croupier ha sul petto).
Riconosciuto Kowalski, dovete farvi riconoscere da lui mostrandogli il pezzo di giornale che avete già mostrato alla cassiera.
Ora il vostro vecchio amico non vi farà più perdere nessuna mano di black jack.
Racimolate il massimo che potete dalle vincite con Kowalski: ma anche $20.00 (venti dollari) sono abbastanza per prendere il treno per Chicago.
Ora uscite dall'Hotel e andate alla stazione. Qui vicino allo sportello del deposito bagagli troverete, appesi alla parete, i cartelli con gli arrivi e le partenze dei treni. Leggete da quale binario parte il treno per Chicago.
Saliti sul treno sarete avvicinati dal controllore ferroviario che vi chiederà il biglietto; schiaffategli i venti dollari in mano e sarà la stessa cosa del biglietto.
Arrivati alla stazione di Chicago per prima cosa dovete acquistare il giornale.Il giornale costa un quarto di dollaro; date al cieco il quartino che avete nel portafogli e leggete pure il giornale. Uscite dalla stazione e salite sul taxi.
Mostrate al conducente la vostra patente per farvi portare a casa vostra.
Aprite la porta del vostro appartamento con la chiave che avete nei pantaloni e entrando nella vostra casa troverete il segno che Stoogie è già stato lì a farvi visita.
Prendete la pistola che è dentro la giacca appesa all'alce e caricatela con i proiettili che troverete in un cassetto buttato a terra.
Oltre alla pistola prendete la torcia elettrica e la stilografica-coltello.
Uscite da casa e salite sul taxi. Mostrate al taxista il pezzo di giornale sul quale è riportato l'indirizzo del Joe's bar.
Raggiungete il vicolo che è a fianco del bar.
Salite la scala antincendio e avvicinatevi alla finestra sbarrata con delle assi di legno. Dopo aver divelto con la forza un asse, entrate nella stanza che vi riporterà indietro nel tempo all'era di

Deja Vu I.
Nascosta nel telefono a parete c'è una chiave che dovrete prendere.
Tornate nel vicolo ad aprite la porta con un bel colpo di pistola. Siccome è buio pesto vi consiglio di accendere la torcia elettrica (fate attenzione che non dura a lungo perchè le pile si scaricano)
Se avete già giocato a Deja Vu I dovreste ricordarvi del passaggio segreto che dalla cantina porta alla sala da gioco clandestina: raggiungetela.
Se non avete ancora giocato a Deja Vu I raggiungetela lo stesso.
Con la chiave che avete trovato nel telefono aprite una slot machine nella quale troverete la contabilità del racket ed un indirizzo.
Uscite dal bar e salite sul taxi. Mostrate al taxista l'indirizzo appena trovato (vi ricordate la belloccia che vi voleva far fuori in Deja Vu I? Ebbene è proprio da lei che state andando).
Usciti dal taxi vi troverete in uno dei più malfamati quartieri di Chicago dove nemmeno la polizia mette piede!
Lasciate stare il barbone ubriaco che vi chiude la strada per il palazzo e andate nel sottoscala. Aprite la stilografica per farla diventare un coltello e forzate la serratura della porta.
Entrati nella stanza vi renderete conto di che mestiere vive la sua occupante.
Nel comodino troverete un blocchetto di ricevute di versamento su un conto bancario che deve essere preso.
Aprite il guardaroba ed indossate l'uniforme da poliziotto. (ricordatevi di non girare a zonzo con l'uniforme addosso altrimenti saranno guai).
Nel guardaroba c'è anche un aspirapolvere, se tagliate il sacchetto che raccoglie la polvere troverete una lettera alquanto interessante.
Ritornate sul taxi. Vi ricordate cosa diceva il giornale che avete comperato alla stazione?.. Che c'era stato un omicidio che riguardava il racket di Malone. Vostro dovere è di andare a dare una sbirciatina all'obitorio.
Mostrate il giornale all'autista e via più veloci della luce.
Entrate all'obitorio e raggiungete la cella frigorifera.
(Ricordatevi di avere l'uniforme addosso).
Aprite lo sportello della cella numero cinque, prendete il cartellino che è legato al pollicione (alluce ndr) del morto e consegnatelo all'impiegato dell'obitorio.
L'impiegato vi darà una scatola contenente gli effetti personali dell'El FU.
Prendete il portafogli dalla scatola e ritornate sul taxi.Spogliatevi dell'uniforme e rivestite i vostri panni.
Fate vedere l'orario ferroviario al taxista che lesto lesto vi porterà alla stazione di Chicago.
Informatevi da quale binario parte il treno per Las Vegas e con i soldi che avete trovato qua e là pagate il biglietto.
Giunti a Las Vegas andate allo sportello del deposito bagagli e consegnate all'addetto la contromarca che avete trovato nel portafogli del morto dell'obitorio.
L'addetto vi consegnerà una valigia frugando in essa troverete una lettera e una foto: prendetele.
Usciti dalla stazione andate all'Hotel salite al terzo piano e chiudetevi nel cassonetto della biancheria sporca.
Di lì a poco sarete trasportati nella lavanderia che altro non è che la base degli illeciti traffici di Dan Ventini socio di Malone.
Ventini è il braccio destro di Malone ma sta cercando di diventare il numero uno del Racket.
Giunti alla lavanderia due sgherri di Ventini vi faranno uscire con le buone maniere dal cassonetto e vi legheranno come un salame in attesa di sapere cosa il capo deciderà per voi.
Fiutando la puzza di guai dovrete agire con astuzia per potervela cavare.
Sfregate le corde che vi legano contro la cassa che è appoggiata per terra. Una volta liberi salite le scale e aprite la porta della lavanderia e lasciatela aperta. Ritornate di sotto e rientrate nel cassonetto. Ora gli sgherri torneranno per farvi la festa, ma notando la vostra sparizione e la porta aperta si getteranno al vostro inseguimento, (EH,EH,EH,EH,EH,EH,EH,).
Risalite di sopra ed entrate nell'ufficio, qui troverete nella scrivania un bottone magnetico e una chiave che servirà per rientrare nella lavanderia dalla porta di servizio.
Ritornate in Hotel ed entrate nell'ascensore. Appoggiate il bottone magnetico sulla pulsantiera e sarete trasportati al 5 piano tana di Malone.
Entrate nell'ufficio di ventini prendete il libro che è contenuto nella scrivania e il fermacarte che è sulla scrivania:noterete che questo oggetto è fatto di due pezzi. Scomponetelo e ricordati che nell'ufficio della lavanderia c'era un bersaglio...
Di corsa alla lavanderia.
Cercate di fare centro e il pannello che porta il bersaglio si aprirà scoprendo così un piccolo ufficio segreto. Guardate nella scrivania di questo ufficio e troverete un libro che vi schiarirà le idee: Dan Ventini ha truffato Malone che lo considerava come suo figlio.
Quindi non vi resta che mettere l'uno contro l'altro e sperare che si ammazzino a vicenda così i vostri guai saranno finiti.
A questo scopo lasciate ben in vista l'anello da sigari di Stoogie all'Hotel, raggiungete l'ufficio di malone e lasciate tutto il materiale comprovante lo sgambetto di ventini (libri contabili, foto, lettere, ricevute, ecc.ecc.)
Ora Malone troverà le prove del tradimento di Ventini e caratteristica marca di sigari che fuma solo Stoogie Martin, si penserà scoperto da malone.
Quindi per voi non è più aria sana quella di Las Vegas: correte alla stazione e prendete il primo treno che vi capita a tiro. Sul treno sarete raggiunti dalla notizia che a Las Vegas è avvenuta una tremenda regolazione di conti tra bande rivali e che i famigerati boss Malone e ventini hanno finito di rendervi dura la vita.

Gold Rush (Sierra)

Ci troviamo a Brooklyn: la prima cosa da fare è vendere la nostra casa quindi digitiamo SELL HOUSE. Appena fatto ciò entriamo subito nell'abitazione, prendiamo e guardiamo il Photo Album e prendiamo tutte le Pictures. Andiamo alla scrivania (Desk) e chiudiamola (Close Desk). Poi digitiamo GET BANK STATEMENT e EXAMINE BANK STATEMENT. Usciamo di casa andiamo al parko e prendiamo un fiore (GET FLOWER). Occhio a non calpestare l'erba altrimenti perderemo alcuni punti! Andiamo fino al Guzzebo e guardiamo nelle aperture (LOOK IN/THROUGH CRACKS). Scorpiremo una moneta d'oro (Gold Coin) da raccogliere immediatamente (GET GOLD COIN). Ritorniamo a casa e aspettiamo l'arrivo di un uomo con parecchi soldi, parliamogli e accettiamo la sua offerta per vendergli la casa. Andiamo all'ufficio postale e suoniamo il campanello (RING BELL); non appena arriva l'impiegato chiediamo la posta (ASK FOR MAIL). Prendiamo la lettera e apriamola. Leggiamo la dicitura sulla busta (READ POSTMARK) e prendiamo il francobollo (GET STAMP). Leggiamo la lettera (READ LETTER) e poi andiamo in banca a prelevare il nostro denaro (WITHDRAW MONEY). Il numero del conto (Account Number) si trova scritto sul Bank Statement. Andiamo poi allo Stagecoach Ticket Office e

compriamo un biglietto (BUY TICKET). Ciò ci permetterà di viaggiare con il Wagon e non con la nave. Andiamo al cimitero (graveyard), avviciniamoci alla seconda tomba, guardiamo quella dei nostri genitori (Parents Grave) e lasciamo qui il fiore (Drop/Leave/Put Flower On Parents Grave/Grave).
Andiamo nell'ufficio del nostro boss, saliamo le scale ed esaminiamo i Clippings (ritagli di giornale).
Scendiamo le scale e licenziamoci (QUIT JOB).
Andiamo al Livery Shop e parliamo al tizio che lo gestisce (TALK TO MAN).
Attenzione a non beccare un calcione dal cavallo perchè ci potrebbe costare la vita!
Mostriamo il biglietto all'uomo (SHOW TICKET TO MAN) e saliamo sulla diligenza (WAGON).
Partiremo così alla volta della California.
La diligenza ci porterà fino al battello (Ferry), questo ci condurrà a New York e da qui ci porteremo alla Mississippi Valley. Qui giunti avviciniamoci al gruppo di uomini e parliamo con loro (TALK TO MEN). Al tizio che ci risponderà diamo tutto il nostro denaro (GIVE ALL MONEY TO MAN); ci verrà chiesto, dal capitano, di andare a prendere degli animali per trainare la diligenza. Da qui andiamo a destra e parliamo con il tizio, che sta leggendo un libro, seduto vicino all'albero. TALK TO MAN e questo ci darà il libro in questione: una Bibbia. Andiamo a sinistra e poi in basso e parliamo all'uomo che troveremo dicendogli che vogliamo acquistare dei buoi (TALK TO MAN - ASK MAN TO BUY MATURE OXEN/OXEN - BUY MATURE OXEN - BUY OXEN). Torniamo al campo e parliamo ancora con il capitano per ottenere un altro incarico. Dovremo decidere quando partire perciò andiamo a destra ed in alto ed esaminiamo l'erba (LOOK GRASS) per sapere a che punto è in questa stagione. Una volta che il programma ci dirà che l'erba si sta seccando (THE GRASS IS DRYING) ritorniamo dal capitano, parliamogli (TALK TO CAPTAIN) e così ci metteremo finalmente in cammino. Attraverseremo alcuni stati, raccoglieremo molte informazioni, e poi ci fermeremo su una collina. Vedremo per un po' quello che ci circonda; molto velocemente digitiamo TIE CHAINS e UNTIE OXEN. I buoi scenderanno la collina e poi torneranno su e noi potremo procedere oltre senza incorrere in nessuna altra sosta forzata.
Arriveremo al deserto: gurdiamo nel barilotto (LOOK INTO BARREL/BARREL) e beviamo un po' d'acqua (DRINK WATER). LOOK INSIDE WAGON e poi EAT MEAT (per mangiare la carne). Andiamo a destra e prendiamo i nostri uomini.
Arriveremo quindi a Fort Sutter. Entriamo nel fortino (non nel Mule Corral) e cerchiamo il Supplie Shop (negozio). Entriamo in quest'ultimo e compriamo un badile (BUY SHOVEL).
Andiamo dal maniscalco (Blacksmith Shop) e parliamogli (TALK TO MAN/BLACKSMITH). Alle sue domande rispondiamo: YES, YES, LAST NAME: WILSON, FIRST NAME: JERROD, BROTHERS NAME: JAKE. Il maniscalco ci darà un Branding Iron (il ferro per marchiare le mandrie) e noi lo custodiremo gelosamente per usarlo più tardi. Usciamo dal forte e andiamo all'American River verso destra. Spostiamoci sempre seguendo il fiumo e scaviamo per terra (DIG, DIG LAND, ecc.). Ciò può rivelarsi particolarmente frustrante quindi cerchiamo di aver pazienza e di continuare nell'opera, vagando di schermo in schermo fino a trovare l'oro. Bisogna raccoglierlo (trovarlo) per circa 40 volte. Quando ci imbatteremo in un Dry Spell vorrà dire che il filone è esaurito ed è tempo di ritornare al forte.
Torniamo all'emporio e compriamo una lanterna ed una pignatta (BUY LANTERN, BUY PAN).
Quest'ultima serve solo per guadagnare qualche punto in più. Andiamo al Mule Shop (non al Mule Corral!) e compriamo un somarello (BUY MULE). Torniamo dal maniscalco, scaldiamo il Branding Iron (HEAT BRANDING IRON) e marchiamo il mulo (BRAND MULE). Andiamo poi al cimitero e cerchiamo la tomba di Marshall Wilson (leggiamo tutte le iscrizioni - READ GRAVE). Passeremo alla schermata della tomba dove dovremo digitare USE LETTER spostandoci in tutto lo schermo fintantochè non ci verrà detto di fermarci.
Seguiamo le istruzioni che ci verranno dette. Da qui portiamo poi il mulo al Mule Corral e lasciamoli lì.
Prendiamone un altro con lo stesso nostro marchio: sarà un animale fidatissimo da non perdere mai. Andiamo fino in città, portando sempre con noi il somarello, muovendoci di cierca 23 schermi verso destra.
Leggiamo il Salmo 23 dalla Bibbia (READ PSALM 23).
Entriamo nell'hotel Green Pastures e affittiamo la stanza numero 11 (RENT ROMM 11). Il portiere ci darà un messaggio da consegnare al tizio che occupa la camera.
Bussiamo alla porta (KNOCK ON DOOR) e diamoglielo (GIVE MESSAGE TO MAN). Il tizio se ne andrà e noi potremo entrare nella stanza, avvicinarci al caminetto (Fireplace) e digitare TURN THE WHEEL. Entriamo nel passaggio segreto ed arrivati all'altra stanza andiamo alla finestra e apriamola (UNLOCK WINDOW, OPEN WINDOW). Avviciniamoci al tavolo e leggiamo la lettera (READ LETTER).
Prendiamo il MAGNET e la STRING che si trovano sul pavimento. (GET MAGNET, GET STING). Diamo la fotografia all'uccellino che di lì a poco entrerà nella stanza (GIVE PHOTO TO BIRD). Sentiremo un rumore molto forte. Quando ritornerà porterà con sè l'Aerogram che dovremo prendere e leggere (GET AEROGRAM, READ AEROGRAM). Dopo aver sentito per la seconda volta il rumore rientriamo nel caminetto e passiamo alla nostra stanza. Usciamo e torniamo a Fort Sutter.
Portiamoci a 2 schermi di distanza, verso sinistra, e digitiamo FOLLOW MULE: il mulo ci condurrà fino alla capanna di Jake.
Entriamoci, prendiamo i fiammiferi (GET MATCHES), spostiamo il tappeto (MOVE RUG) e cerchiamo la via tra i cespugli portandoci verso il gabinetto. Entriamo dentro al buco (ENTER HOLE), non sto scherzando, e ci ritroveremo su un cumulo di escrementi. Accendiamo un fiammifero (LIGHT MATCH) e la lanterna (LIGHT LANTERN). Spostiamoci verso sinistra fino ad arrivare ad una porta.
Digitiamo TIE STRING TO MAGNET e mettiamo il Magnet nel buco (PUT MAGNET INTO HOLE).
Digitiamo LOWER MAGNET, RAISE MAGNET ed apriamo la porta (UNLOCK DOOR). Entriamo dall'altro lato nella stanza e quindi andiamo in basso, a sinistra ed in basso ancora.
Troveremo un piccone (Pick), prendiamolo e scaviamo nel posto giusto per trovare due volte dell'oro. (USE PICK, DIG, ecc.). Torniamo alla scaletta principale, passiamo la sporgenza da cui siamo arrivati e cerchiamo il passaggio verso sinistra.
Proseguiamo fintatochè troveremo un'altra scala che va verso il basso.
Scendiamo con moltissima cautela, e andiamo ancora a sinistra per trovare Jake.
Egli ci racconterà una storia e noi dovremo usare il piccone nell'area di schermo che verrà evidenziata (USE PICK). Scaviamo per più di una volta (DIG) fino a trovare il buco ed entriamoci insieme a Jake una volta che lo avremo allargato a sufficienza. Godiamoci il finale, Gold Rush è risolta!

Journey (Infocom)

ENTER THE STORE - ESHER LOOK AROUND - PRAXIX EXAMINE THE MAP - PRAXIX REPLY - TAG BUY MAP - TAG SELL MAP - EXIT THE STORE - PROCEED TO TAVERN - ESHER LOOK AROUND - EXIT - ACCEPT MINAR - PROCEED - HAVE MINAR SCOUT - PRAXIX EXAMINE BODIES - PROCEED - MINAR SCOUT - FOLLOW SMOKE - KNOCK - TELL TRUTH - MINAR LOOK AROUND - EXIT - PRAXIX EXAMINE BAG - PROCEED - ESHER EXAMINE STREAM - FIND GOLD - FIND GOLD - PRAXIX CAST ELEVATION AT TAG - PROCEED - ENTER CAVE - PRAXIX CAST GLOW AT STAFF - PROCEED - ENTER POOL - LEAVE TUBE - HIDE - EXAMINE MINAR - WIDE PATH - LEFT - PICK UP TORCH - BACK - RIGHT - PICK UP BLUE AMULET - PROCEED - PICK UP COVER - DROP BLUE AMULET - JUNCTION - SMELLY POOL - DIVE - PICK UP BLUE AMULET - SURFACE - BACK - BACK TO CAVE - PROCEED - UPSTREAM - UPSTREAM - BUILD RAFT - LAUNCH RAFT - CROSS - CROSS - CROSS - CROSS - PRAXIX CAST GLOW ON MAP - PRAXIX EXAMINE MAP - MINAR SCOUT - TAG GET HELP - ENTER - PROCEED - PROCEED - PROCEED - PARLEY - TELL TRUTH - ACCEPT - PROCEED UP - LEFT - CAST ELEVATION AT HURTH - CASTI WIND - LEAVE BERGON - UP - HURTH LOOK AROUND - TAG PICK UP SPYGLASS - DOWN - DOWN - PROCEED - PROCEED - PROCEED - PROCEED - BACK - CAST TREMOR - PROCEED - HURTH EXAMINE RUNES - ENTER - LEFT O RIGHT - PROCEED - CAST FLARE - CAST ELEVATION AT HURTH - LEFT - RIGHT - FIGHT - HURTH FLANK - PAXIX CAST MUD - COMBAT - COMBAT - COMBAT - RETURN - BACK UP - RIGHT - EXIT - SPLIT UP - BERGON RETURN - PRAXIX RETURN - CAST BLAZE - DOWN - BACK - STREAM PATH - APPROACH - APPROACH - TALK TO ELF - SPEAK ELFISH - TAG SAY "AGRITH-B'RAN" - PRAXIX ROUTE - DOWN - BACK - ESTHER EXAMINE WALLS - PRAXIX EXAMINE WALLS - PROCEED - LEFT - LEFT - LEFT - UP - ELF HOME - FOLLOW ELVES - CAST RAIN - NORTH ROUTE - ENTER - CONFRONT - DOWN - DOWN - THIS LEVEL - HURTH SCOUT - AROUND ORCS - RIGHT - PRAXIX EXAMINE RUNES - SPEAK - PRAXIX SAY "LOREM" - BACK - PAST ORCS - CAST TREMOR - CAST ELEVATION AT HIMSELF - PROCEED - PROCEED - CAST TREMOR - COMBAT - COMBAT - MIX REAGENT WITH WATER ESSENCE - USE MIX ON BERGON - PROCEED - ENTER TUNNEL - LEFT - OLD MINE - PRAXIX EXAMINE WALLS - BACK - NEW MINE - ENTER CLEFT - HURTH EXAMINE WALLS - BACK - ENTER CLEFT - HURTH EXAMINE WALLS - ASK MINER ABOUT MINE - ASK MINER ABOUT MINE - TAG PICK UP RED ROCK - BACK - BACK - RIGHT - CRUDE PATH - HURTH EXAMINE PATH - DOWN - HURTH JUMP - LOOK AROUND - PRAXIX EXAMINE KEY - CLIMB UP - BACK - ORNATE PATH - PAXIX EXAMINE DOOR - OPEN DOOR - MIX REAGENT WITH FIRE ESSENCE - USE MIX ON VAULT - PRAXIX EXAMINE COFFIN - PRAXIX EXAMINE WHITE STONE - BACK - BACK - PROCEED - PROCEED - CAST FLARE - PROCEED - ASK TREE ABOUT PATHS - ASK TREE ABOUT LOCATIONS - ROAD TO RUIN - CROSS - PROCEED - TOWER - UP - ACCEPT - DOWN - MIX REAGENT WITH FIRE ESSENCE - USE MIX ON STONES - BACK - COURTYARD - CAST FLARE - PROCEED - HIDE - FOLLOW ORCS - INVENTORY - USE RED ROCK - RUN FOR IT - PRAXIX EXAMINE MECHANISM - CAST GLOW ON STAFF - DOWN - EXPLORE INSIDE MILL - GO TO CONTROL ROOM AND EXAMINE DIALS - MOVE DIALS AND PRESS BUTTONS AND WAIT UNTIL AXE APPEARS IN SHALLOW PIT - ENTER PIT - PICK UO AXE - MINE ROCK - GO BACK TO CONTROL ROOM AND TURN DIALS - PRESS BUTTON - GO BACK TO PITS AND ENTER SHALLOW PITS - PRAXIX SHOULD BE AT AN EXIT - FOLLOW LIGHT TO ESCAPE (i DIALS SONO DIFFERENTI OGNI VOLTA, DOVETE FARE UN PO' DI TENTATIVI) - HURTH EXAMINE SHADOW - HIDE - MIX AIR ESSENCE AND WATER ESSENCE - PROCEED - STAY - ASK UMBAR ABOUT MUDWARGS - GET ADVICE - EXAMINE UMBAR'S SACK - MIX BLACK REAGENT WITH FIRE ESSENCE - USE MIX ON STAFF - LEAVE - CURIO SHOP - LOOK AROUND - REPLY - BUY GREY STONE - TRADE SPYGLASS - PROCEED - TAVERN - ESHER EXAMINE OTHER TABLE - CAST INVISIBILITY - EAVESDROP - EAVESDROP - EAVESDROP (ANNOTATEVI IL NOME DEL CAPITANO) - EXIT - INN - CHECK IN - ACCEPT - EXIT - WHARF - YES - BERGON SAY (NOME DEL CAPITANO) - ZEPHYR - TELL TRUTH - ACCEPT - CAMP OUT - MIX GREY REAGENT WITH FIRE ESSENCE - CALL SHERIFF - CAST TREMOR - USE MIX ON SHERIF - RELAX - CLIMB MAST - CAST ELEVATION AT TAG - CAST WIND - PICK UP PRAXIX POUCH - MIX FINE YELLOW WITH CORSE RED AND ADD PINCH OF CORSE WHITE - CAST MIXTURE.

Manhunter New York (Sierra)

Primo Giorno:

1) Andate all'ospedale ed esaminate bene il cadavere. Il suo nome è Reno Davis; controllatelo nella selezione INFO del vostro MAD.

2) Andate al bar e giocate con il videogame. Al primo tentativo alcuni tizi vi costringeranno a giocare con il punteruolo fra le dita di qualche sventurato. Con un po' di allenamento potrete farcela (salvate sempre la partita in corso!). Al termine di questa "bravata" giocate ancora con il videogame e mappate completamente il labirinto, comprendendo la locazione dei piccoli quadratini. La mappa è molto importante, perciò usate magari della carta millimetrata per disegnarla.

3) Andate al parco dove si trovano i gabinetti. Entrate in quello delle donne (sulla sinistra) ed entrate nella toilette in fondo a destra. Sedeteci su e tirate lo sciacquone per tre volte.

4) Eccovi nella fogna! Per districarvi da questo labirinto utilizzate la mappa che avrete precedentemente disegnato (quella del videogame). Ogni quadretto della mappa corrisponde ad una KeyCard. Prendete tutte le KeyCard prima di uscire dal labirinto. Controllate bene la mappa; una volta arrivati alla caverna con il Dock assicuratevi di prendere il medaglione che si trova su quest'ultimo.

5) Andate a Coney Island.

Giocate con la Kewpie Doll Baseball e colpite le bambole in quest'ordine:

a) fila in alto, terza bambola
b) fila di mezzo, seconda bambola
c) fila in basso, ultima bambola

Quandc il tizio del baraccone vi guarderà stranamente dategli il medaglione per ottenere in cambio una Data Card.

Al termine di ogni giorno il vostro MAD vi chiederà i nomi dei personaggi che sospettate. Qualsiasi nominativo può servire, ma i migliori sono probabilmente: Philippe Cook, Harvey Osborne, Anna Osborne e Harry Jones.

Secondo Giorno:

1) Usate il Tracker e controllate gli spostamenti dei due tizi che si trovavano con quello che seguivate all'inizio. Uno andrà al museo e l'altro al parco.

2) Andate al Nightclub Wretched Excess. Girovagate nel vicoletto. La sequenza arcade che seguirà non ha bisogno di particolari spiegazioni. Non sarà nemmeno necessario continuare a salvare la partita perchè vi verrà permesso di fare e rifare la sola unica cosa possibile, anche se morirete. Una volta entrati nel locale dovrete però salvare. Esaminate la gente che lo affolla. Una volta arrivati allo schermo dal quale si intravedono le sagome delle teste della gente ed il gruppo rock (sempre di spalle), esaminate l'unico personaggio che indossa un saio scuro (si trova nella metà sinistra dello schermo). Quando verrete sbattuti giù cadrà a terra una KeyCard; prima che il buttafuori vi pizzichi e vi sbatta in mezzo alla strada raccogliete la KeyCard. Adesso dovreste possederne un totale di 13.

3) Andate a Central Park. Noterete che puntando la freccia verso l'alto e muovendovi a destra o a sinistra questa continuerà a lampeggiare. Ciò significa che non c'è solo uno schermo in avanti, ma una possibilità di movimento verso tre differenti locazioni. Quindi invece di tre direzioni in cui muoversi dallo schermo di partenza ce ne sono ben 15.

Primo Schermo: Puntate la freccia a destra e più in basso possibile. Spostatevi in su per due volte (dovreste ancora esser rivolti verso destra). Selezionate ENTER.

Secondo Schermo: Allineate la freccia in alto sequendo il sentiero davanti a voi. Muovetevi verso sinistra per due volte e poi ENTER.

Terzo Schermo: Allineate la freccia con il sentiero verso destra in alto (quello subito sotto l'albero) e poi ENTER.

Quarto Schermo: Allineate la freccia sul sentiero in alto davanti a voi. Andate a sinistra quattro volte e poi ENTER.

Quinto Schermo: Spostate la freccia verso l'estrema destra, mantenendola sempre puntata verso l'alto. Andate a sinistra una volta e poi ENTER.

Sesto Schermo: Spostate la freccia all'estrema sinistra, mantenendola sempre rivolta verso l'alto. ENTER. Raccogliete la Crowbar e dovreste trovarvi al quinto schermo. Fate in modo di rivolgere la freccia verso il basso e poi ENTER. Adesso siete allo schermo precedente. Spostate la freccia all'estrema sinistra, ma sempre puntata verso l'alto, e poi spostatevi a destra per due volte e infine ENTER. Adesso spostate la freccia all'estrema destra, sempre rivolgendola verso l'alto, e poi ENTER. Nel nuovo schermo dovrete puntarla in sù a sinistra del monumento. Muovetela verso sinistra cinque o sei volte e poi ENTER. Dovreste trovare un cadavere; esaminate le carte vicino a questo e la sua faccia.

4) Consultate il vostro INFO sul MAD. Cercate Harvey Osborne.

5) Andate a casa di Harvey Osborne, vicino al museo. Guardate nella Shopping Bag (la borsa della spesa) e prendete la chiave. Premete il bottone, esaminate la prostituta, premete ancora il bottone e andatevene.

6) Consultate il Tracker e guardate il tizio che va al museo. Tracciate una mappa dei suoi spostamenti (dentro all'edificio); non potete permettervi nessun errore al museo. Avrete bisogno di tutte e 13 le KeyCard.

7) Andate al museo e utilizzate le Keys per oltrepassare le porte di vetro chiuse. Usate la mappa per spostarvi fino al quarto piano dove il segnale del tizio che stavate seguendo si è interrotto. Quando usate una KeyCard per aprire una porta, passateci attraverso molto velocemente, altrimenti si chiuderà. Giunti alla grossa porta di legno usate la Crowbar (il piede di porco). Quando il dragone inizierà a corrervi dietro usate il medaglione. Esso distruggerà il legno lasciandovi via libera. Giunti vicino al cadavere del tizio inseguito guardate la mappa appesa alla parete. Esaminate il morto e prendetegli il modulo (Module) dalle mani.

Terzo Giorno:

1) Andate al cimitero. Non c'è nulla che vi serve qui, ma l'immagine dell'orb trafitto dalla lancia val la pena di esser vista.

2) Andate alla chiesa ed avvicinatevi alle candele sulla sinistra. Accendetele in questo ordine (utilizzando i fiammiferi):

a) fila in alto, prima candela
b) fila di mezzo, terza candela
c) fila in basso, quarta candela

Tirate fuori il modulo dallo scomparto e spegnete le candele.

3) Andate all'Abdul's Pawn Shop. Esaminate Abdul e comprate i gadget in quest'ordine:

a) la croce
b) quello che si trova vicino all'oggetto assomigliante ad una linea verticale con tante righette che ne escono verso destra (di cui quella più lunga si trova in basso.
c) la stella

A questo punto dovreste cadere in una botola e finire in una stanza segreta con un dipinto e una porticina. Esaminate bene il dipinto e vi verrà richiesto di inserire un codice per poter procedere nelle stanze adiacenti, tutte identiche alla prima. I codici sono i seguenti:

a) 4, 1
b) 1, 0, 3, 1
c) 2, 6, 4
d) 4, 2, 5

Dovreste vedere un cadavere: esaminatelo. Girate l'angolo per vedere un tizio che si trova su una scaletta d'accesso ad un tombino. Egli salterà giù e cercherà di pugnalarvi. La sezione arcade che ne deriva è analoga a quella del vicoletto precedente. Una volta colpito e messo in fuga il nemico raccogliete il pezzo di carta che gli cadrà dalle tasche. Troverete il numero 843769.
Salite la scaletta.

4) Andate al teatro in Times Square. Entrate nella stanza a destra e togliete l'immagine che si trova sul muro a sinistra che vi sta dritta di fronte. Il codice da inserire è sempre quello: 843769.
Prendete il foglietto su cui c'è scritto: UCUCC.

5) Selezionate le INFO del MAD. Cercate Harry Jones.

6) Andate a casa di Harry Jones, che si trova nella parte sud di Manhattan. Andate alla radio e distruggetela con la Crowbar. Rimuovete il modulo (Module).

7) Consultate le INFO del MAD. Cercate Philippe Cook.

8) Andate all'Empire State Building, portatevi di fronte al computer ed accendetelo. La password è: UCUCC. Selezionate il posto Alpha e attivate il robot dagli Special Detail alla Hall Patrol. Lasciate il computer.

Quarto Giorno:
1) Andate all'ospedale dove

il robot non dovrebbe esser più di guardia, davanti alla porta. Entrate e non preoccupatevi se verrete gettati sulla pila di ossa. Usate la Crowbar per aprire la finestra (ciò significa esser trasferiti a Chicago!). Aspettate fintantochè la guardia, l'orb e l'altro robot lasceranno la stanza. Esaminate da vicino la macchina e prendete il Modulo D. L'interruttore va sù, giù o si ferma a metà (stop). Attivatelo in modo che il trasportatore vada verso sinistra, in direzione opposta al trita-persone. Salite la scaletta e potrete così lasciare la stanza usando il tappeto rotante. Eccovi ad un'altra fase arcade, un po' meno difficile delle precedenti. Al termine vi ritroverete catapultati fuori da una finestra, di fronte all'ospedale.
2) Andate alla Grand Central Station. Esaminate le tre piccole finestrelle in basso a sinistra sullo schermo. Usate la Crowbar, arrampicatevi dentro alla finestra ed entrate nella nave. Premete il bottone in alto a sinistra (l'unico che, del resto, vi è permesso toccare). Otterrete l'accesso ai tre pulsanti quadrati in basso sullo schermo e agli altrettanti posti subito sopra. Premete il bottone quadrato di mezzo e, dopo la piccola scenetta con la guardia robot, il bottone in alto in mezzo con il piccolo schermo. Premete poi quello subito a destra di quest'ultimo e poi quelli quadrati di destra e sinistra. Manovrate la nave per uscire dall'apertura nel muro di destra in alto.
3) Il labirinto in cui vi troverete è davvero semplicissimo da percorrere; non vi serve allora particolare aiuto.
4) Una volta attraversati i gabinetti al parco, seguite Philippe che entra nella sua nave. Apparirà la scritta: "Meanwhile, back in your cockpit...". Esaminate lo schermo da vicino.
5) State volando su New York. Dovete sganciare le bombe sul Sites Alpha, Beta, Gamma e Delta. Non ha importanza l'ordine in cui lo farete. Prima di tutto andate alla Statua della Libertà. Vedete l'isoletta con la stella? Ecco, la Statua dovrebbe esser lì, ma non c'è più! Vedete le due isolette più piccole? Andate su quella più a sinistra in basso. Premete Enter per sganciare la bomba. Cercate di colpire il quadrato colorato sull'isola (ci vorrà forse un po' di allenamento). Andate poi in alto allo schermo dell'ospedale, l'Empire State Building e la Grand Central Station. Dovrete, a questo punto, vedervela con Philippe. Non fatevi toccare da quest'ultimo! Sganciate una bomba sull'Empire State Building. Se non vi ricordate dove si trova caricate un salvataggio dovre si possa consultare la mappa della città e prender nota della posizione del bersaglio. Sganciate poi sulla Grand Central Station e quindi sul Bellevue Hospital. Se fate cilecca anche solo con una bomba, lasciate che Philippe vi tocchi, perdete la vita e ricominciate a giocare dall'ultimo salvataggio eseguito. Avrete infatti bisogno di tutte e quattro le bombe per i rispettivi bersagli. Tutto ciò che vi rimane da fare è godervi la fine dell'avventura!

The Temple Of The Flying Saucers - Kult (Infogrames)

THE WALL: dagger per trovare il teschio che questa camera nasconde dovete chiudere la parete mobile che vi sta davanti clickando sui triangoli che si illuminano avendo cura che al momento in cui la parete e' chiusa resti illuminato il triangolo in mezzo. Entrate nella porta a destra e salite sul gradino del basso rilievo che raffigura il cavaliere e mettete il pugnale (dagger) nella fessura (slot). Aperta la porta passate per il passaggio e mettete la mano nel buco che trovate per terra. Dentro vi troverete il teschio. Tornate sui vostri passi e riprendete il pugnale prima di uscire.

IN THE SKORPION'S PRESENCE: fly pregate la statua ed aprite la porta che vi sta davanti. Dovrete strisciare (crawl) nelle ragnatele e date la mosca (fly) alla vecchia. Rifiutate la sua proposta di darle un bacio e alla sua domanda rispondete di voler liberare il ragno blu. Cosi' facendo la vecchia vi consegnera' il ragno rosso che metterete nella bocca della statua che avete visto nella stanza precedente. Passate nella porta segreta che si aprira' sotto la statua e troverete un teschio.

DEPROFUNDIS: rope esaminate la piattaforma e la lava ribollente fino a che non scendera' dal soffitto un uncino (hook). Accalappiate al lazzo l'uncino con la corda. Esaminate ancora la piattaforma, la lava e la porta fino a che la piattaforma non sparira' del tutto e un idolo di pietra emergera' dalla lava. Saltate sopra l'idolo e riprendete la corda. Perdete un po' di tempo esaminando quello che volete fino a che l'uncino non sparira' nel soffitto e l'idolo vi portera' direttamente all'altra porta dove vi aspetta il teschio.

THE TWINS: goblet aprite i due serpenti. aprite la porta ed entrate nella camera della sorgente (the source). Qui dovete salire sulla fontana, esaminarla e premere il suo occhio. Scendete dalla fontana e riempite il bicchiere con l'acqua. Ritornate dai due serpenti e vuotate nella bocca del serpente di sinistra l'acqua contenuta nel bicchiere e prendete il dado che ne uscira'. Lanciate il dado (throw) e ricordatevi il numero che avete ottenuto. Mettete il dado nella bocca del serpente di destra e sentiretelo scatto che sbloccchera'la porta che vi e' davanti. Aprite la porta ed entrate nella stanza delle mani e sollevatele fino a formare il numero che avete ottenuto lanciando il dado. (esempio: se avevate ottenuto 2 dovrete alzare la prima mano a sinistra e l'ultima a destra). Ora premete la faccia del serpente e si aprira' una inscrizione nascosta (sliding partition). Osservate il simbolo che e' raffigurato nell'inscrizione (star,square,wawesecc.ecc.) ritornate nella stanza della fontana e cercate sulla piattaforma la placca che porta il segno uguale a quello dell'inscrizione. Sollevate (lift) la placca e troverete un altro teschio.

THE NOOSE: lantern alla luce della lanterna salite sulla piattaforma e tirate la leva. Nella piatta forma aperta troverete un buco dove e' nascosto il teschio. Ora che avete tutti e cinque i teschi potete portarli al Protozorq di guardia che vi darà l'uovo che altro non è se non la vostra condanna a morte. E' proprio così se consegnarete i cinque teschi avrete superato le prove che i Protozorq considerano di purificazione e ora che siete puri sarete sacrificati al loro dio. Ma se voi siete più furbi...,non andate alla ricerca dei cinque teschi ma usate gli oggetti che avete a disposizione per barattarli con altri aspiranti come voi fino a che non entrerete in possesso della lanterna che è l'oggetto chiave. Se un aspirante non vuole scambiare nessun oggetto cercare di convincerlo con le buone maniere (dategliene

di santa ragione e prendete ciò che possiede). In posseso della lanterna andate nella stanza "The Noose", salite sulla piattaforma e tirate la leva. Fate attenzione all'occhio che è comparso sotto la leva. Premete l'occhio ed entrate nella porta segreta che si è aperta. Camminate nelle caverne fino a raggiungere il vecchio che sta seduto. Fatevi riconoscere parlando e dicendo il vero. Ora è il momento di usare i poteri paranormali. Fate uno scan della caverna e scoprirete che il vecchio sta seduto proprio su un sarcofago. Aprite il sarcofago e prendete il fagiolo e la fiasca che sono contenuti nella tomba. Imboccate la caverna di sinistra e passate attraverso la porta che troverete alla fine della caverna. Vi troverete nel Refectory dove recupererete un coltello molto utile per finire l'avventura. Uscite dal Refettorio e andate direttamente nella camera dove si svolgono i sacrifici umani al dio Protozorq:PLACATING THE POWERS. (Questa sarebbe stata la vostra fine se aveste consegnato i teschi). Ora uccidete la sacerdotessa e anche Saura. Dopo esservi accorti di aver ucciso la vostra fidanzata che si chiama Sci-Fi riparate al danno dandole da mangiare il fagiolo che avete trovato nella tomba. La poverina resusciterà ma sarà sotto l'effetto dell'influenza Protozorq e stenterà a riconoscervi. Fatele un bel lavaggio di cervello (BRAINWARP) e fatele bere il contenuto della fiasca. Fate uno scan della stanza ed individuata la leva che apre l'altare tiratela per aprirlo. Ora ritornate nel Refectory, usate i poteri PSI per trasformarvi in mosca e passate dalla porta segreta sopra il camino in alto a sinistra. Ripercorrerete le caverne fino a ritornare nella stanza The Noose, uscite dalla stanza e raggiungete la Master's Orbit nella quale noterete con sopresa che non c'è più anima viva. Aprite la porta della stanza chiamata Master's Eye, entrate e uccidete il master Of The Ordeals. Perquisendo il corpo del Master troverete un fischietto che vi permetterà, se lo soffiate, di aprire una nicchia segreta. Guarsate nella nicchia e prendete l'uovo nero. Uscite dalla stanza e raggiungete il passaggio che porta al Concourse. Non entrate nella stanza del Concourse ma entrate nella porta di sinistra. Aprite il chiavistello (BOLT) e passate attraverso la porta a sbarre. Ora vi trovate in acqua nella tana di Deilos che non esiterà un attimo a mangiarvi. Niente paura, tramutatevi in mosche e volate nel tunnel in alto a destra, salite ancora per arrivare alla stanza dei sacrifici (PLACATING THA POWERS). Uscite dalla stanza e raggiungete la camera Thresold of the Truth, uccidete la sacerdotessa e mettete l'uovo nella bocca aperta dell'idolo; le sbarre si alzeranno e potrete entrare nella stanza del leggio (LECTERN). Qui in alto a sinistra troverete una statuina che potrete prendere solo con la psicocinesi grazie agli PSI Powers. Andate nella camera di Saura e mettete la statuina nella nicchia accanto all'altra statuetta. Ora si è aperto un passaggio segreto; mettete la scimmia nel passaggio e andate nella stanza Presence of God, contate le stelle fino a quando la scimmia non tirerà la leva che fa aprire la parete davanti a voi. Entrate nella stanza Birth of Divine Race che era nascosta dalia parete. Tirate la leva in alto a sinistra per chiudere la parete mobile. Esaminate le scale e appariranno due brutti ceffi. Con l'aiuto dei PSI Powers (EXTREME VIOLENCE) uccidete il più giovane con il Qruiich in spalla. Il vecchio vista la malparata prenderà Sci-Fi in ostaggio e cercherà la fuga attraverso la scala. Sempre con l'aiuto degli PSI Power fate il lavaggio del cervello (BRAINWARP) al vecchio Zorq. Ora il qriich si impossesera' della mente e del corpo dello zorqe vi spieghera' tutto l'arcano; (i qriich sono alieni che stanno cercando una razza forte di schiavi) non fatevi intimidire dalle parole del qriich e chiudete l'apertura in cima alla scala con la psicocinesi. Fate delle mosse di qualsiasi tipo per far salire il qriich fino alla sommita' delle scale, aspettate che si liberi di sci-fi e tirategli il coltello che avete trovato nel refectory. Il vecchio zorq colpito a morte cadra' dalla scala e il qriich senza piu' sostegno vitale scomparira'.

The Krystal (Addictive)

Innanzitutto cercate il mendicante e dategli gli Skringle per due volte. Egli vi offrirà un pomo che dovrete accettare. Cercate Gloop e chiedetegli che sta facendo (WHAT DO YOU DO?). Accettate allora il suo invito. Andate al palazzo e dite alla guardia I HAVE AN INVITATION per essere ammessi. Andate dal Kring che vi darà un po' di Skringle. Cercate poi la principessa e ditele "IT'S A SECRET" per farvi dare il Ring Of Belz. Tornate al mercato e comprate la Scroll e alcune Frandanas dalla venditrice Serena; queste ultime possono essere mangiate per guadagnare forza. Fate la carità al Butler e quindi attraversate la porta verde, raggiungete lo spazioporto e salite sulla vostra nave. Selezionate l'icona in alto per Zapminola e decollate. Durante il viaggio è consigliabile rallentare un po' e mantenere alla massima distanza possibile i nemici, in modo tale da guadagnar tempo per inquadrarli nel mirino e sparare (altrimenti schizzeranno via senza offrire un valido bersaglio). Eliminata la prima ondata accelerate di nuovo e rallentate non appena compare la seconda, e così via. Una volta atterrati cercate Aunt Polly e chiedetele WHO ARE YOU?. Accettate il Multipep, raccogliete le tavolette Heatpro davanti al Kring's Head e tornate all'astronave. Andate sul pianeta Glysta dove dovrete recuperare lo Psychisorber e iniziare a farvi una certa "esperienza" (leggi punti) come spadaccini (salvate sempre il gioco di tanto in tanto, mi raccomando). Ritornate alla nave e andate sul pianeta Feltina dove dovrete usare immediatamente le Heatpro. Cercate la Sword Of Spheres (non potete prenderla se non possedete il Pommel) e cuccatevela. Ritornate su Zapminola. Cercate il White Pirate e date Fund al Minolan Children. Fate la carità a Malagar e andate al Kring's Head. Comprate Greige e i Fissionchip da Venkor e utilizzateli per ricostituire le vostre forze. Andate nella vostra camera, su per le scale, e ascoltate la radio. Tornate alla nave e decollate. Andate dove volete e seguite lo scorpione blu attraverso l'anello magico. Dopo che la Princess e la Red Head vi saranno passati vicino usate il Ring Of Belz. Quest'ultimo non funzionerà bene se non avrete con voi la Scroll (la pergamena). A questo punto chiedete a Malvalla "WHERE AM I" e accettate la Belt Of Celestial Sisters. Ritornerete alla nave automaticamente. Andate su Mangno e verrete liberati dalla Brian Cell (dovete possedere una scorta sufficiente di Psychic Points). Cercate ed uccidete RedHead nella battaglia finale (ci vogliono parecchi punti forza per far ciò). Vi confronterete poi con Finn Shadock in uno scontro psichico che si risolverà con la vostra vittoria solo se sarete in possesso dello Psychisorber. Entrate nella porta chiusa e godetevi la sequenza finale!

Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards (Sierra)

All'inizio entrate nel bar (Open Door) e sedetevi sul seggiolino libero al bancone (sit). Digitate Buy Whiskey, Stand Up e entrate nel passaggio in alto a sinistra. Date il drink al barbone (Give Whiskey To Man) e prendete il telecomando che vi darà e la rosa sul tavolo (Get Rose). Entrate nel bagno a destra (Open Door), esaminate il lavandino (Examine Sink) e prendete l'anello (Get Ring). Andate al gabinetto e leggete per tre o quattro volte i graffiti sul muro (Read Wall) fino a scoprire la parola d'ordine "Ken Sent Me". Uscite dal bar e chiamate un taxi (Open Door, Call Taxi). Avvicinatevi alla vettura e digitate Enter Cab (fate sempre attenzione a rimanere sul marciapiede fino a che la vettura non si ferma!). Fatevi portare al negozio (dite al taxista Shop); una volta arrivati entrate, date uno sguardo alle riviste (occhio che si diventa ciechi!) e prendetene una (Get Magazine), avvicinatevi allo scaffale in fondo sulla sinistra e prendete una bottiglia di vino (Get Wine) e poi andate alla cassa e comprate un preservativo (Buy Condom). Rispondete come volete alle varie domande (se lo volete variopinto o profumato alla menta, ecc.) e quindi comprate il tutto. Uscite dal negozio e date il vino al vecchio che cammina lì vicino (Give Wine To Man): prendete il coltello che vi darà in cambio. Chiamate un altro taxi e fatevi portare ancora al bar. Entrateci e bussate sulla porta alla sinistra del bancone (Knock On Door). Digitate poi "Ken Sent Me" ed il grassone vi farà entrare. Accendete la televisione con il telecomando (Use Remote Controller) e continuate a digitare "Change Channel" fintantochè il grassone non troverà il suo programma preferito (si tratta di un "pornazzo"!) e si dimenticherà completamente di voi. Salite le scale, andate alla finestra, prendete le caramelle (Get Candy). Digitate poi Look Hooker, Talk To Hooker, Put On Condom e Go To Bed. Battete poi Take Off Condom e tornate alla finestra. Apritela con Open Window e digitate Climb Out Window o Get Out Window. Guardate l'altra finestra, stando sul balcone, con Look Window. Scendete poi con la scaletta antincendio del balcone (sulla sinistra) fino a cadere nel cassone della spazzatura. Digitate Get Hammer per prendere il martello e quindi Get Out. Tornate davanti al bar e chiamate un taxi. Andate al casino (dite "casino"), entrateci e giocate e blackjack o con le slot machine. Salvando di volta in volta (ad ogni vincita), dovrete accumulare 250 dollari. Andate quindi nella hall dove c'è l'ascensore e, dopo aver esaminato il portacenere (Examine Ashtray, Get Card), uscite e chiamate un taxi. Fatevi portare al negozio (dite Shop). Esaminate il telefono davanti al negozio (Examine Phone) e chiamate il numero che ci troverete scritto (Use Phone). Rispondete alle domande come volete e poi andate dritti verso destra fino alla discoteca. Mostrate al buttafuori la vostra card (Show Card) ed entrate nel locale. Sedetevi al tavolo della ragazza bionda (Sit) e digitate Look Girl e Talk To Girl. Poi Dance With Girl. Alzatevi (Stand Up) e seguite la ragazza fino alla pista da ballo. A danza finita, tornate al tavolo, sedetevi (sit) e digitate Give Rose, Ring e Candy To Girl (una volta per ogni regalo). Digitate poi Give Money To Girl e ndate dove lei vi dirà (alla Wedding Chapel cioè), ma prima tornate al casino e vincere, con lo stesso sistema appena descritto, almeno 150 dollari. Uscite dal casino e andate verso destra fino alla cappella (Wedding Chapel). Entrateci e posizionatevi al fianco della ragazza vicino all'altare. Digitate Marry Fawn, pagate il prete (è tutto automatico). Seguite Fawn fuori dalla chiesetta e tornate poi al casino. Prendete l'ascensore e andate al quarto piano (Push Four). Bussate alla porta con il cuoricino (Knock On Door) entrate quando Fawn ve lo dirà (è automatico) e girate intorno al letto fino alla radio. Accendetela (Turn Knob) e ascoltate la pubblicità. Segnatevi il numero del negozio di vini quindi avvicinatevi alla ragazza e digitate Talk To Fawn. Quando vi chiederà del vino uscite dalla stanza e dal casino (Open Door, ben vicini alla maniglia), prendete un taxi e andate al negozio (dovrete comunque possedere un bel gruzzolo, perciò, se necessario, fermatevi un attimo a giocare a Blackjack o con le slot machine). Al negozio il telefono esterno suonerà: rispondete per una chiamata a sorpresa! (Get Phone). Chiamate poi il numero del negozio di vini (Use Phone) e fate recapitare lo champagne (dite Champagne) alla Honeymoon suite del casino (dite Honeymoon Suite). Chiamate un taxi, tornate da Fawn, bussate alla porta, entrate e quindi digitate Pour Wine, Drink Wine e finite a letto con la ragazza (Go Bed). Questa vi legherà al letto e scapperà con tutto il vostro denaro (lasciandovi 10 dollari che Larry tiene in uno scomparto segreto del portafoglio). Liberatevi con il coltello (Cut Rope With Knife), alzatevi e prendete la corda (Get Rope). Bevete ancora un po' di vino per consolarvi (Drink Wine) e lasciate la stanza. Andate nel salone del casino e giocate a Blackjack o con le slot machine usando i vostri ultimi 10 dollari; cercate di vincerne almeno altri 150. Lasciate il casino, comprate la mela dal tizio che troverete fuori (Buy Apple), chiamate un taxi e tornate al bar (Bar). Comprate del whisky (Buy Whiskey), fatevi aprire dal grassone con la solita parola d'ordine (Knock On Door, Ken Sent Me), entrate e salite di sopra. Uscite dalla finestra (Climb Out Window) e posizionatevi sull'estrema destra del balconcino. Digitate Tie Rope To Rail e Tie Rope To Waist. Prendete allora la bottiglia sul davanzale dell'altra finestra (Reach Window). Rompete il vetro con il martello (break Glass With Hammer / Use Hammer) e digitate Take Pills. Ritornate al balconcino (Return To Balcony), digitate Untie Rope e scendete dalla scaletta antincendio (è automatico). Uscite dal cassone di immondizia e andate davanti al bar. Chiamate un taxi e andate al casino. Entrate e prendete l'ascensore per andare all'ottavo piano (Push Eight). Andate al banco e digitate Look Girl e Talk To Girl. Poi Give Pills To Girl e non appena se ne andrà premete il bottone sulla console (Push Button). Entrate nell'ascensore privato ed antate nell'appartamento. Andate vicino al letto (si trova sulla sinistra della prima stanza) e digitate Open Door (davanti alla porta dello sgabuzzino). Look Closet e Get Blow Up Doll. Poi digitate Look Doll, Screw Doll e seguite la bambola per uscire. Giunti alla vasca dell'idromassaggio digitate Take Off Clothes ed entateci. Digitate Look Girl e Talk To Girl; poi Drink Whiskey, Ask For Wine e Drink Wine. Ricordatevi di usare lo spray per l'alito (Use Spray). Poi Give Girl Apple e seguite la ragazza fino al letto per godervi la fine dell'avventura! Attenzione: ogniqualvolta il programma lo richiede, usate lo spray per rinfrescare l'alito (Use Spray).

PERGIOCO presenta

Compendio

N°1

Il Catalogo dei Giochi

VIDEOGAMES

GIOCHI di **RUOLO**

COMM. 64 SPEC. MSX AMS

AMIGA
ATARI
IBM e
comp.

MINIATURE
ACCESSORI

favoloso
ragionatissimo
una guida all'acquisto
veramente seria !!!



il negozio
e' a Milano centro
in via San Prospero 1

SE ABITI IN UN' ALTRA CITTA'
telefona allo 02-808031 per ordinare i giochi scelti
che ti verranno recapitati contrassegno
tramite PT o CORRIERE

AQUILONI

WAR
games
BOARD

librogame

GIOCHI DI SOCIETA'

MINIGIOCHI giochi di carte

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV

consultalo o leggilo

The Three Musketeers (Infomedia)

La soluzione di questa avventura si raggiunge scegliendo opportunamente risposta giusta tra quelle disponibili nelle varie situazioni. La situazione è preceduta da un trattino - . La risposta esatta alla situazione è preceduta da un asterisco *.

- You are in the chamber with your beloved Costance
* Oh my most precious one, I would joyfully
- Costance exclaims: "I knew I could
* You caoutiusly climb out
Sud
- You have reached the headquarters of
* You take out your pouch of money
- Do you think that I can be bribed.
* Thou art mistaken
- The servant shows you into Mr. De Trevilles.
* I need a leave for me and my three friends
- Mr. De Trevilles looks bewildered.
* You answer: "the mission is such that I cannot reaveal it
- Mr. De Trevilles says in sad voice: "Alas, my dear friend
* You show the letter and say: "I am to deliver.
Est, Est, Sud, Ovest
- You mount the stairs to Athos' flat.
* Walk up to him, take the bottle
Nord, Nord, Ovest, Nord
- As you enter the costly decorated.
* You go to a chair in the corner
- You remain sitting for over an hour.
* Rise, walk a few restless turns
- Finally Porthos Wakes
* Grab your Rapier
Sud, Ovest, Sud, Sud
- You are now in the austerely
* Explain to Aramis: "our Queen's honour
- Aramis immediately puts his pen
* You answer: "Of course all such minor things
Ovest, Nord, Ovest, Nord
- After several hours of
* Dismount the horse
- Once inside the tavern
2
- You hurriedly leave for
4
Nord
- You ride calmly through
2
Nord, Est, Sud, Sud, Est, Sud, Ovest, Sud, Sud, Sud, Est, Est, Est,Est, Sud, Ovest, Sud, Est, Est, Sud, Est Nord
- After several hours of
* Dismount the horse
2
- You hurriedly leave for
4
Nord
- You ride calmly through
2
Nord, Est, Sud, Sud, Est, Sud, Ovest, Sud, Sud, Sud, Est, Est, Est, Est, Sud, Ovest, Sud, Est, Est, Sud, Est
- When you came down
1
Nord, Nord, Ovest
- Once you are in the harbour
* I want to rent Thy Vessel
- The captain rises his brows
* You say: " Where can I get
Nord
- You catch up with the stranger
1
Nord, Est, Nord, Nord, Nord, Est
- You find an occupied coach
* Quick take me to the castle
- You have now reached the castle
* I think thee, it is most generous
Nord
- You are now inside the castle
* I am here on a mission for the Queen
- The servant nods understandingly
* I am certain thou wouldst
Sud, Ovest, Ovest, Est, Est, Est, Nord
- You are approaching the hunting
* You halt and call the party: "I am sent by the Queen
- You have arrived in the duke's office
* You accept the box and say: "I am sorry
- Oh my God
Est, Sud, Sud, Sud, Sud, Ovest, Ovest, Est, Nord, Nord, Nord, Nord, Ovest, Nord
- The duke says with relief
* You disdainfully regard the duke
- Amused the duke ansewers
* You say: "Thou art right
- The third person thou shalt
* You answer: "It would never occur
Est, Sud, Sud, Sud, Sud Sud
- You are in the vicinity of
* I shall find him
Ovest, Sud
- You enter a worm and cosy
* Come, old boozer
Sud, Est
- You walk up the door
* Forward
Ovest, Nord, Ovest
- You knock on the door
1
Sud, Sud, Sud, Est
- The door is slowly opened
1
Sud, Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Sud

Police Quest (Sierra)

All'inizio del gioco vi trovate nell'atrio della stazione di polizia: prendete le chiavi della vostra gazzella dell'apposita bacheca e prendete anche il trasmettitore radio dal tavolo: andate nello spogliatoio, aprite il vostro armadietto (è l'ultimo in basso a destra) e prendete la pistola (e con essa le manette), il caricatore e la valigetta; quest'ultima apritela e recuperate gli oggetti in essa contenuti; caricate la pistola. Evitando di essere l'ultimo ad uscire dallo spogliatoio, andate nella sala assemblee e, mentre aspettate, prendete il giornale e dategli un'occhiata. Quando il "briefing", vi viene annunciato, dirigetevi al vostro posto (è il posto di sinitra del primo tavolo in alto a destra); ascoltate ciò che vi dice il capo e possibilmente prendetene nota. Terminato il "briefing", andate a leggere il messaggio che si trova nella vostra cassetta a destra. Dirigetevi nel parcheggio e andate verso la gazzella situata in basso a sinistra ; fateci un giro attorno come è di prassi ed entrateci; esaminando l'interno potrete trovare il bastone da difesa (che vi sarà utile più avanti nel gioco). Fate un giro in macchina andando ad ovest fino a quando la radio non vi dirà di racarvi nel luogo dove è accaduto un incidente; durante il tragitto rispondete alla radio. Arrivati al posto, scendete dalla gazzella e avvicinatevi alla macchina schiantata per esaminare il corpo del conducente e il finestrino; dopo aver dedotto che il tizio è stato accoppato da un colpo d'arma da fuoco, comunicatelo alla radio. Recatevi quindi dai testimoni, poichè tra di essi vi è un giovane che ha assistito all'accaduto; interrogatelo (QUESTION MAN due volte) e prendete nota di ciò che vi dice; comunicate ancora con la radio ed aspettate l'arrivo del capo con un uomo della squadra omicidi; una volta giunti i rinforzi, tornate agli affari vostri. Fate un giretto fino a quando non vi arriverà una chiamata di Steve che vi rammenta la pausa per il caffè; rispondete per radio e recatevi al locale di Carol (prima di entrare, ricordate di chiudere la macchina, altrimanti va la fregano). Entrate, andate a sedervi al tavolo con Steve e parlate con lui; ordinate un buon caffè caldo e bevetevelo. Il telefono squillerà, Carol risponderà vi dirà di prendere il ricevitore; parlate quindi con il detective Hamilton che vi riferirà a proposito dei risultati parziali dell'indagine sull'auto impastata contro il muro (annotate ciò che vi serve); tornate al lavoro. Facendo un altro giretto, vicino all'autostrada, vi troverete a che fare con una macchina

rossa un po' spericolata; ingranate la quarta e procedete all'inseguimento. Una volta fermata la macchina sospetta, segnalate la targa per radio e scendete dalla vostra gazzella; racatevi dalla guidatrice ed esaminatela......però, gran pezzo di figliola! Non cedete però alle sue moine e non scrivete porcate....tanto quella tipa non ci sta, perchè è la moglie del capo ispettore della polizia. Guardatele la licenza di guida, scrivetegli una bella multa, ridatele la licenza di guida, fatele firmare la multa e dategliela; non curatevi quindi degli insulti che vi rivolge e tornate al lavoro. Dopo aver gironzolato un po', vi arriverà una chiamata per radio che vi dirà di recatvi al locale di Carol; fatelo immediatamente. Entrate nel bar e chiedete a Carol che problemi abbia: problemi di parcheggio e voi dovete convincere i selvaggi motociclisti a spostare i propri bolidi. Uscite dal locale, date un calcio alle moto andandogli addosso e recatevi nel bar attiguo. Da Wino Willy's vi si avvicinerà il capo della gang: ditegli garbatamente di spostare le moto (MOVE BIKE); lui tenterà di aggredirvi ma, usando il bastone da difesa (scrivete velocemente USE STICK), riuscirete a fargli cambiare idea e a far fuggire tutta la gang. Vi troverete a parlare con Mary, una vostra vecchia amica molto estroversa (EHM!!!), che vi po' essere di grande aiuto; chiedetele delle informazioni (INFORMATION) e annotate ciò che vi dice.
Gironzolando un po' a sud troverete una macchina viola che procede zigzagando... evidentemente il guidatore deve aver alzato un po' troppo il gomito.....; inseguitelo fino a quando accosta e scendete dalla macchina; segnalate per radio la targa e avvicinatevi alla vettura. Fate scendere il gonducente (GO), chiedetegli la licenza di guida e annusategli l'alito (SMELL); eseguite la prova eseguite la prova dell'ubriachezza (ADMISTER FST), ditegli i diritti costituzionali (SAY RIGHTS), ammanettatelo (CUFF MAN), rifiutando di ammanttarlo sul davanti, e portatelo alla gazzella (ARREST MAN), facendolo sedere sul sedile posteriore; prima si andare via, segnalate per radio la macchina parcheggiata. Recatevi quindi alla prigione,lasciate la vostra pistola nell'armadietto, premete il bottone ed entrate: il cerceriere vi chiederà l'accusa del prigioniero; rispondete DUI (DRIVE UNDER INFLUENCE= Guida in stato di ubriachezza).
Levategli le manette e accompagnatelo alla cella. Prima di uscire dalla prigione incontrerete Laura, che vi porta la notizia di un posto libero nella sezione narcotici, consigliandovi di prendere l'occasione al volo; quando Laura sarà uscita, il carceriere vi dirà di recarvi subito alla stazione di polizia. Recuperate la vostra pistola e dirigetevi appunto alla stazione di polizia; lasciate il bastone da difesa in macchina ed entrate. Recatevi al banco dei "MEMO" (lo vedete appena entrati) e fate la vostra richiesta di trasferimento (WRITE MEMO; SUBMIT MEMO). Subito dopo andate nell'ufficio del capo, dove troverete uno scherzo assai esilarante. Uscendo dall'ufficio incontrerete due colleghi che vi inviteranno ad una festa in onore di Jack, un altro vostro collega; lasciate quindi le chiavi della gazzella e la radio ai loro posti e andate nello spogliatoio a cambiarvi (CHANGE 2 volte); dall'armadietto prendete anche le chiavi della vostra corvette; recatevi al parcheggio.
Una volta entrati in macchina, esaminatela per trovare il vostro portafoglio. Recatevi quindi al Blue Room, andandovi a sedere nel posto libero che c'è a destra, e seguite gli eventi della festa; quando un vostro collega vi rammenterà di aver fatto cambio di turno con lui una settimana prima, correte subito alla stazione di polizia. Lì andate a combiarvi nello spogliatoio (CHANGE 2 volte) e prndete la pistola e il caricatore dell'armadietto; nell'atrio recuperate le chiavi della gazzella e la radio e correte nella sala assemblee; assistite al nuovo "BRIEFING" annotando i particolari più interessanti; esaminate la vostra cassetta per trovare un importante messaggio; tornate poi in strada con la vostra vettura. Gironzolando ad ovest, troverete una macchina dalla targa sospetta (è quella coinvolta nell'omicidio): ingranate la quarta e procedete all'inseguimento.
Una volta fermati, uscite dalla mappa (F4) e chiamate 2 volte la radio per chiedere rinforzi. Poco dopo arriverà un vostro collega che, piazzandosi sul lato destro della vettura sospetta, vi coprirà le spalle.
E' il momento di agire: aprite la portiera (OPEN DOOR), scendete dalla macchina (F4), puntate l'arma (F8), urlate al malvivente di scendere dalla macchina (GO), fategli alzare le mani (velocemente RAISE HANDS), fatelo sdraiare per terra (LAY DOWN), riponete l'arma, (F8), avvicinatevi e ammanettatelo (CUFF MAN); ditegli i propri diritti (SAY RIGHTS) e perquisitelo (SEARCH MAN): troverete una pistola fatelo alzare (STAND UP) e portatelo alla macchina. Esaminate la pistola e datela quindi al vostro collega; avvicinatevi alla macchina del malvivente ed esaminatela; aprite il baule (OPEN TRUNK) e prendete i sacchetti; esaminate poi il cruscotto (COMPARTMENT), dove troverete due strane patenti e un interessante notes; esaminate il tutto, non portate via niente e chiudete la macchina; tornate alla gazzella e recatevi in prigione. Una volta là, depositata la pistola nell'apposita cassetta, premete il pulsante per entrare:; alla domanda del carceriere a proposito dell'accusa del prigioniero, rispondete GUN (oppure DRUG CAR, è lo stesso).

Togliete quindi le manette al tizio e scortatelo in cella. Mentre starete per uscire arriverà un vostro collega ad informanrvi che il capo desidera vedervi; uscite, recuperate la pistola e tornate alla stazione di polizia.Recatevi nell'uffico del capo e leggete il biglietto che il capo non riesce a leggere per uno strano scherzo. Una volta appreso del vostro trasferimento, andate a cambiarvi in abiti normali, tenendo comunque pistola e caricatore, uscite dallo spogliatoi; passando per l'atrio, lasciate le chiavi della gazzella in bacheca. Andate nell'ufficio di Morgan, che vi accoglierà nella sezione narcotici; andate quindi nel vostro ufficio dove troverete la vostra nuova collega Laura, che vi mostrerà i vari oggetti dell'ufficio. Alla fine del suo discorso vi affida una bella gatta da pelare: dovrete trovere delle prove per impedire il rilascio del tizio che avete appena arrestato. Esaminate dunque la bacheca (CLIPBOARD) e sfogliatela nelle sue parti; una volta giunti al poster federale, prendetelo. Lasciate la bacheca e aprite lo schedario, prendete il caso HOFFMAN (TAKE HOFFMAN) e chiudete lo schedario.Ora, se avete un po' d'intuitivo, avrete sicuramente capito che il vostro uomo è fregato. Laura vi esorterà ad andare dal giudice Palmer per ottenere la revoca della cauzione del prigioniero: prendete le chiavi della macchina nella bacheca del vostro ufficio e uscite in cortile; salite sulla macchina senza contrassegni sopo averci fatto il solito giro in torno. Recatevi subito in tribunale e , una volta entrati, parlate con il segretario che sta allo sportello, chiedendogli di chiamare il giudice (CALL JUDGE) e dicendogli che è importante (IMPORTANT). Poco dopo vi verrà detto di entrare in aula; alla domande del giudice rispondete così: HOFFMAN, POSTER, FILE, TATTOO. Così facendo svelerete la vera identità del malvivente e otterrete la revoca tanto agognata. Uscite in fretta dal tribunale e correte in prigione; lasciate la pistola nella cassetta, premente il pulsante ed entrate; date il documento al carceriere (GIVE WARRANT) e aspettate la conferma della revoca. Uscite quindi dalla prigione, recuperate la pistola e tornate alla stazione di polizia: in cortile

vi starà aspettando Laura poichè dovrete recarvi con lei a sventare uno spaccio di droga al parco.
Arrivati lì, scendete dalla macchina e mettetevi d'accordo con Laura (TALK TO LAURA); una volta all'interno del parco sfoderate la pistola (F8) e nascondetevi dietro al cespuglio in alto a sinistra; quando sarete totalmente invisibili, comunicatelo per radio a Laura. Aspettate l'arrivo di due spacciatori e osservate ciò che fanno; intervenite solamente quando il fornitore rimane contrariato dai pochi soldi ricevuti; avvisate per radio Laura che voi entrate in azione e poi scrivete STOP; il fornitore scapperà ma verrà fermato da Laura, appostata all'esterno del parco; voi occupatevi del giovane che si è arreso. Ammanettatelo e recatevi alla macchina (GO). Erudite i due prigionieri a proposito dei loro diritti costituzionali e perquisiteli; chiedete quindi al ragazzo il nome del fornitore (ASK NAME); interrogate ancora due volte il ragazzo (QUESTION VIC); interrrogate due volte anche il fornitore (QUESTION COLBY); otterrete delle utili informazioni; fateli salire in macchina e recatevi in prigione; durante il tragitto informate via radio dell'arresto di Colby la stazione di polizia. Arrivati in prigione, entrate (non prima però di aver lasciato la pistola nell'apposita cassetta); la loro accusa è DRUG; togliete loro le manette e scortateli in cella. Uscite, recuperate la pistola e tornate alla stazione di polizia; lasciate Laura in cortile e recatevi al Blue Room ad informare Jack della cattura dello spacciatore che ha rovinato sua figlia (TALK TO JACK); ascoltate le brutte notizie che vi darà e osservatelo andare via in taxi, ubriaco. Una volta andato via lo sfortunato amico, arriverà un vostro collega per comunicarvi un'altra cattiva notizia: Hoffman è scappata di prigione e per questo Morgan deve parlarvi urgentemente. Correte allora alla stazione di polizia; nel suo ufficio morgan vi racconterà la dinamica dell'evasione e vi inviterà ad esaminare con maggior cura gli oggetti ritrovati nella macchina dell'evaso.
Recatevi allo sportello di Russ, nell'atrio, e chiedetegli la pistola; prendete nota del numero di serie di quest'ultima, ridate la pistola a Russ e andate nella sala del computer; accendetelo (TURN ON COMPUTER) e battete il numero di serie appena ottenuto; vi apparirà davanti al naso un numero telefonico; annotatelo, spegnete il computer e tornate nel vostro ufficio e telefonate appunto a Chicago; chiedete informazione su HOFFMAN e i suoi contatti nello spaccio di droga. Tornate nell'ufficio di Morgan, ascoltate ciò che vi dice e recatevi in prigione dalla vostra amica Mary, arrestata durante una retata. Entrate in prigione dopo aver lasciato la pistola nella cassetta e avvicinatevi alla cella di Mary; parlate con lei e infine chiedetele di auitarvi a stabilire una copertura all'interno dell'Hotel Delphoria (HELP HOTEL). Uscite, prendete la pistola e tornate alla stazione di polizia. Durante il tragitto la radio vi segnalerà di recarvi al Cotton Cove per identificare un morto; rispondete per radio, correte là e avvicinatevi al corpo; sollevate la coperta, esaminate il corpo, esaminate il tatuaggio per avere la certezza che quel cadavere è Hoffman; segnalatelo per radio e tornate alla stazione di polizia per sapere i particolari della missione all'Hotel Delphoria da Morgan nel suo ufficio. Al termine del "BRIEFING" arriverà il sergente DOOLEY ad informarvi della morte della figlia di Jack; pieni di rabbia, recatevi nello spogliatoio; cambiatevi (CHANGE) ed andate sotto la doccia; apritela (F10) e usate la titntura per capelli (USE BLEACH); poco dopo risciacquate (RINSE)....sarete diventati biondi!!
Mettetevi quindi i vestiti adatti per la missione (CHANGE), chiudete il vostro armadietto e tornate da Morgan; passando per l'atrio, lasciate giù la radio. Nel suo ufficio, Morgan vi darà ulteriori istruzioni; prima di andare via, esaminate il suo telefono per saperne il numero (EXAMINE PHONE).
Recatevi quindi all'hotel, entrate e avvicinatevi al bancone della reception; suonate il campanello e affittate una camera (RENT ROOM); pagatela e andate nel salone dell'Hotel, a sinitra. Avvicinatevi al barista e ordinate da bere qualcosa di forte (CHE SO, ORDER WHISKY); a questo punto Mary inizierà la sua commedia per farvi entrare nel giro del gioco d'azzardo dell'Hotel; andate al tavolo, pagate ciò
che avete ordinato e cercate di "sbottonare" il reticente barista. Non riuscendoci, fate voi la prima mossa: dopo che vi ha consegnato il resto, alzatevi in piedi (STAND UP) e avvicinatevi al suo bancone; ditegli chiaro e tondo che volete giocare d'azzardo (GAMBLE) e il barista vi dirà di tornare dopo acconsentendo. Andate allora nella vostra camera con Mary (per entrare: UNLOCK DOOR) e rispondete affermativamente alle sue domande; telefonate quindi a Morgan per comunicargli il parziale esito favorevole della missione, lui vi comunicherà di mandare a casa Mary e di tenere duro.
Telefonare dunque al centralino (0), all'ufficio informazioni (411), chiedendo il numero del servizio taxi, telefonate dunque al servizio taxi per farne arrivare uno all'Hotel Delphoria per portare a casa Mary. Fatto ciò, tornate nel salone dell'Hotel e avvicinatevi al barista, ditegli che è ora di giocare (GAMBLE) e seguitelo fino all'ingresso della sala segreta. Entrate e andate a sedervi al tavolo in alto a sinistra, aspettate l'arrivo del quarto giocatore ed iniziate un bel Poker. Salvate il gioco ogni volta che vincete e ricaricatelo quando perdete; una volta racimolata una bella sommetta, vi verrà detto di tornare più tardi per partecipare ad un altro poker con delle somme più alte. Tornate allora nella vostra camera e aspettate l'arrivo dei rinforzi. Una volta giunti questi ultimi, chiedete all'uomo in grigio la penna-trasmettitore, indispensabile per il proseguo della missione (ASK TRANSMITTER); egli vi darà anche una mazzetta di banconote e un fax con la foto del vostro grande nemico...l'angelo della morte!!! Tornate ancora nell'atrio dal barista e ditegli la solita "parolina magica" (GAMBLE); egli vi scorterà fino ad un'altra saletta privata, dove dovrete giocare pesante e poker. Sobbalzate pure quando scoprite che uno dei giocatori è proprio l'angelo della morte Jessie Bains!!! Con lo stesso sistema usato precedentemente, vincete più che potete, fino a quando lo stesso Bains si accorgerà che siete un tipo tosto; accettate la sua offerta di lavoro e seguitelo su per le scale, comunicandolo via trasmettitore ai vostri rinforzi (CTRL-D). Salite fino al quarto piano e arrivate davanti alla camera 404, la suite di Bains; prima di entrare, comunicate il numero della stanza ai rinforzi (CTRL-D). Questa sarà l'ultima azione che dovrete fare, poichè il gioco continuerà da solo fino al gran finale col processo a Jessie Bains. Con questa soluzione non atterrete un punteggio pieno, poichà mancheranno ancora una dozzina di punti: aguzzate l'ingegno e cercate di totalizzare per conto vostro anche questi punti.....
TITO <BASS> ANDREA

La Lettera Di Qin (Infogrames)

Una forza implacabile ti ha spinto a rompere il vaso, tale era il tuo destino, gli dei hanno voluto così.
Tu diventerai il loro strumento di vendetta perché essi hanno un conto da saldare con Qin.
In effetti costui ha bruciato tutti i libri del regno ed ha fatto uccidere i saggi che custodivano la memoria del nostro popolo.
Per tutta la sua vita Qin ha cercato il segreto dell'immortalità e lo ha portato con sè nella tomba.
Quel talismano gli permette di essere immortale presso gli dei. Vallo a riprendere, ma attento! Ci riuscirai solo se saprai superarare le prove che gli dei ed i demoni metteranno sulla tua strada in modo da dimostrare il coraggio e la tua lealtà.
Io stesso ho sparpagliato i 5 pezzi del piano del sepolcro.
Non posso dire niente di più.
QIN - Il Mistero dell'esercito di terracotta
IL VASO IMPERIALE
1 ROMPI VASO
2 PRENDI PERGAMENA
3 PRENDI AMULETO
4 NORD
INGRESSO PALAZZO FAMILIARE
5 OVEST
6 LEGGI PERGAMENA
7 PARLA
8 APRI COFANETTO
9 PRENDI BORSA
10 PRENDI SALVACONDOTTO
11 EST
12 NORD
13 APRI CASSETTO
14 PRENDI COLTELLO
15 SUD
16 EST
NELLA VALLATA
17 SUD
18 SUD
19 PAGARE
20 SUD
LO SCIAMANO IN MEDITAZIONE
21 SEDERE
22 PARLA
23 NORD ---- (attendere l'arrivo della barca)
24 NORD
25 PAGARE
26 NORD
27 NORD
RIVA DESTRA DEL FIUME GIALLO
28 TAGLIA BAMBU'
29 PRENDI LIANE
30 LEGA BAMBU'
31 NORD
I SAGGI DELLA FORESTA
32 PRENDI TEIERA
33 PARLA
34 EST
35 CAMMINA CANALE
36 PASSAGGIO INFERNO
37 SUONA GONG
38 PARLA
39 USCIRE
40 OVEST
41 OVEST
42 OVEST
43 PRENDI RISO
44 NORD
UN POSTO DI CONFINE SORVEGLIATO
45 PARLA GUARDIA
46 DARE SALVACONDOTTO
47 NORD
48 PARLA
49 PARLA
50 PARLA
51 PARLA
52 SUD
53 OVEST
54 SUD
55 ANNUSA
56 TAPPA NASO
57 PARLA
58 SALUTARE (si passa al secondo disco)
IL BORDO DI UNA FORESTA D'ALTRI TEMPI
59 EST
60 OFFRI ACQUA
61 OVEST
62 OVEST
63 SALI BARCA
64 PAGARE
65 SUD
66 SUD
67 OVEST
68 OVEST
69 CHIAMA
70 PARLA
71 EST
72 EST
73 SUD
74 EST
75 SUD
QIN LA RICERCA DELL'IMMORTALITA'
PARLA
76 PROSTERNARSI
77 NORD
78 OVEST
79 OVEST
80 SUD
XIAN LE PORTE DEL PALAZZO IMPERIALE
81 SUD
82 DARE INVITO
83 PROSTERNARSI
84 DIVERTIRSI
85 PARLA
86 NORD
87 NORD
88 EST
89 SUD
UN VECCHIO PONTE SUL FIUME
90 ESAMINA PONTE
91 PILIRE BALAUSTRA
92 PRENDI ORO
93 SUD
94 PAGARE PADRONE
95 LIBERARE
96 EST
97 CERCA LIOU
98 PARLA
99 EST
100 SUD
101 PRENDI BOTTIGLIA
102 PARLA (fino a quando gli dei vi richiamano)
DAVANTI A VOI IL SEPOLCRO
103 OVEST
104 ESEMINA PARETE
105 METTI AMULETO
106 BERE VINO
IL PRIMO SOTTERRANEO
107 CAMMINARE MURO
108 OVEST
109 PARLA
110 OVEST
111 ESAMINA
112 ESAMINA OCCHI
113 LODATO QIN
INGRESSO DEL SECONDO SOTTERRANEO
114 ABBASSARSI
115 ESAMINA FUOCO
116 TORCIA SINISTRA
117 NORD
118 OVEST
119 TOGLI LEGNO
120 MOSTRA BI SACRO
121 LSUD
122 EST
LE STELE DELLA TIGRE DI QIN
123 ESAMINA STELE
124 METTI CHIAVE
125 NORD
126 ESAMINA QIN - ESAMINA TALISMANO
127 PRENDI TALISMANO

La Quete De L'Oiseau Du Temp (Infogrames)

SOLUZIONE PER LA MARCA VERDE (Thousand Green)

E' il regno del principe-stregone Bodias. Come presto scoprirete si tratta del paradiso del mondo di Akbar. E' rinomato per la bellezza delle sue campagne. Le pacifiche genti di questa regione vivono in armonia con la natura che li circonda e non attaccheranno mai i vostri eroi in nessuna circostanza.

GUIDA PER IL GIOCATORE:
1) Non fate del male alle genti della Marca Verde, altrimenti correranno a nascondersi e non si faranno più vedere fintanto che non vi ne andrete. In questo caso sarete solo in grado di incontrare gli Old Ones Of The Wood (I vecchi saggi del bosco) con cui dovrete parlare per raccogliere informazioni sui vari abitanti di Akbar.
2) Se l'Unknown Knight o Roxanna dovessero sedurre qualche personaggio del sesso opposto, finirebbero con dimenticare e lasciare la missione. Cadere in tentazione, in questo armonioso paradiso, è molto, molto facile, perciò occhio!
3) Bragon lascerà il gruppo per un certo periodo se cercherà di infatuare qualche ondina. In questo caso gli altri dovranno rimanere dove si trovano,

apsettando il suo ritorno. Se se ne andranno senza di lui, Bragon rimarrà in questa Marca e non parteciperà più alla missione per il resto della partita.
4) Se parlate con gli abitanti essi vi offriranno da mangiare e da dormire. In quest'ultima opzione i vostri eroi se ne andranno per un certo periodo di tempo. Occhio al cronometro comunque!
5) Quando incontrerete Bodias evitate di attaccarlo. Se lo farete egli morirà insieme alla sua foresta con cui vive in perfetta simbiosi. L'intera Marca brucerà e voi non potrete più incontrare nessuno.
6) Roxanna non deve sedurre Bodias per più di una volta, altrimenti egli la crederà sua figlia e scapperà con lei.

COME TROVARE BODIAS:
1) Arriverete in questa marca dal mare, sulla spiaggia. Cliccate sulla foresta per entrare nei Thousand Greens. Vi troverete allora sulla mappa della Marca. Cliccate sul lato sinistro dello schermo per far apparire due abitanti. Scegliete l'unico sentiero disponibile.
2) Nell'immagine seguente troverete due abitanti ed un Old One dei boschi. Andate a destra.
3) Nell'immagine seguente c'è un solo passaggio ed un altro Old One.
4) Nell'immagine seguente troverete due ondine; andate a destra il più possibile.
5) Nell'immagine seguente c'è un solo passaggio e due ondine.
6) Nell'immagine seguente c'è un Old One. Andate a sinistra.
7) Nell'immagine seguente c'è un solo passaggio, sopra la capanna.
8) Nell'immagine seguente incontrerete due abitanti. Andate a destra.
9) Nell'immagine seguente c'è una capanna ed un solo passaggio.
10) Nell'immagine seguente cliccate a sinistra delal vignetta e dell'Old One.
11) Vi troverete in uno schermo dove c'è un bambino. Cliccate ai piedi dell'albero per raccogliere dei funghi.
12) L'Unknown Knight o Roxanna dovrebbero parlare al bambino altrimenti egli si spaventerà e rifiuterà di dialogare.
Quando uno dei due personaggi suddetti gli parlerà bisognerà scegliere la risposta "Very Well, What Would You Like?".
Lui dirà "Thank You For The Mushroom. Follow Me". Ci sarà solo un'uscita.
13) Seguite le istruzioni del bambino molto attentamente e troverete Bodias. Quando il bambino vi dirà di passare attraverso gli alberi usate l'uscita verso sinistra.
Quando Bodias apparirà qualcuno dovrà parlargli. Bodias farà delle domande multiple in gruppi di tre. Scegliete, nell'ordine, la prima risposta, la seconda e quindi ancora la seconda.
Ciò convincerà Bodias della vostra buona fede. Egli crederà anche che Roxanna sia sua figlia.
14) Cliccate ovunque sullo schermo e ritornerete alla spiaggia dove vedrete un Balant in mare. Cliccateci su per lasciare il modulo con Bodias che tenta di leggere le rune nel tempio dell'Oblio. Riuscendo a decifrarle si potrà ottenere la locazione del Time Bird.

SUGGERIMENTI PER LE SAND LIPS
1) Per seguire questi ulteriori suggerimenti dovrete aver precedentemente reclutato Bodias nella Marca Verde. Andate allora direttamente a quella delle Sand Lips. E' consigliabile arrivarci anche con Roxanna. Arriverete con il Balant ne! Chasm Of Lights. Dovrete cliccare nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Occhio a non cliccare altrove!
2) Vi troverete in una stanza nel palazzo di Faul, il principe-stregone della nuova Marca. Egli sarà presente insieme a due consiglieri. Molte azioni sono ora possibili, ma in ogni caso dovreste parlare con Faul una sola volta. Alle sue domande scegliete la prima risposta ("spin a gripping yarn"). Egli mostrerà la propria soddisfazione. Cliccate sulla porta a destra
2) Vi ritroverete in un corridoio che porta ad una scala e una stele di roccia a destra. Cliccate a sinistra.
3) Eccovi in un corridoio molto stretto: cliccate all'estremità più lontana.
4) Un altro corridoio: cliccate a destra sopra la stele e poi alla fine del prossimo, stretto passaggio.
5) Ripetete l'ultima opzione precedente e poi cliccate a destra nella zona gialla (attenzione, ci sono due passaggi molto vicini!)
Nel corridoio seguente cliccate in basso.
6) Cliccate a sinistra nell'immagine successiva; nel corridoio Roxanna chiamerà il suo Furry e lascerà il gruppo. Bragon dovrà parlare con sè stesso: scegliete la seconda risposta "If Only Roxanna Were Here...".
7) Vi ritroverete fuori con Roxanna. Scegliete lo stesso sentiero dell'inizio per incontrarvi con Bragon. Quando i due si riuniranno cliccate sullo sfondo dell'immagine. Vedrete una camera funebre con una piramide in lontananza. Cliccate su quest'ultima per arrivarci vicino. Vedrete delle rune scolpite sulla superficie; incontrerete un personaggio a voi già molto noto.
8) Ora Bodias dovrà parlare con uno dei vostri eroi. Bodias decifrerà anche le rune e potrete lasciare automaticamente questo modulo, correndo il più velocemente possibile!
Ci sono moltissime altre modalità per giocare questa adventure; perciò cercate di non adagiarvi sui facili allori di questa soluzione e continuate a sperimentare!

Snoopy (The Edge)

Prendere la scodella e portatela da Charlie Brown in casa: lui la riempirà con del cibo che voi dovrete mangiare. Tornate alla cuccia e prendete la macchina da scrivere nascosta dietro di essa; usate la macchina da scrivere e prendete la lettera appena battuta; portatela da Charlie Brown, che l'andrà ad imbucare. Prendete il vasetto dei biscotti, mangiateli e recatevi quindi con il vasetto vuoto al laghetto. Avvicinatevi alla rana e mettete il vasetto in posizione orizzontale: la rana vi entrerà da sola (se vi scappa, inseguitela e ripetete l'operazione); posate il vasetto. Andate a casa di Linus recuperate in giardino l'ombrello. Tornate sul marciapiede e recatevi all'ultima locazione a sinistra, dove si trova una nuvoletta di pioggia: aprite l'ombrello, passate la nuvola, calciate il pallone dall'altra parte, ripassate con l'ombrello la nuvola, recuperate il pallone e recatevi al laghetto. Una volta lì gettate il pallone in acqua e raccogliete da terra la moneta; saltate quindi sopra i barili per giungere ad una isoletta (questa parte richiede un po' di pratica e di fortuna). Sull'isoletta gettate la moneta nel pozzo e tornate all'altra riva. Andate alla locazione dell'albero con la mela e prendete la fionda. Tornate all'isoletta e colpite il palloncino con la pompa; prendete la pompa e tornate all'altra riva. Andate nel giardino della casa di Linus e gonfiate con la pompa la piscina di Lucy; riempitela poi d'acqua con la canna lì vicino. Recuperate il vasetto con la rana e lasciatela libera vicino a Lucy, che si spaventerà e vi lascerà il salvagente. Portate il salvagente sotto l'albero con l'aquilone impigliato e gonfiatelo con la pompa; saltate sopra al salvagente e prendete l'aquilone.Portatelo da Charlie Brown, dateglielo e poi seguitelo: prendete la chiave. A scuola, aprite l'armadietto con la coperta che spunta. Una volta presa la coperta, riportatela da Linus. Questo è soltanto uno dei due modi per risolvere il gioco: l'altro può essere quello di recuperare la mela invece dell'aquilone.

Space Quest I (Sierra)

Vi trovate nel corridoio di fronte al janitor's closet. Andate verso ovest fino al Data Archive. Esaminate la console del computer, con la keyboard, lo screen e il data retrieval unit; entrerà tutto ad un tratto uno scienziato, colpito a morte, che pronuncerà le parole Astral Body. Tornate alla tastiera del computer, digitate Astral Body e attendete che il braccino meccanico vi porti la cassetta video desiderata. Prendetela (Get Cartridge), ma non guardatela, infilandola nella slot. Meglio aspettare un momento migliore. Andate ad ovest per due schermi fino a trovare un'altro membro dell'equipaggio, ormai cadavere. Digitate Search Body e Get KeyCard. Andate ad est e prendete l'ascensore per scendere di un livello. Andate a nord, entrando nella porta distrutta del laboratorio ove si trovava lo Star Generator; se ne sono infatti impossessati gli odiati Sarien che stanno mettendo a ferro e fuoco l'astronave. Guardate il computer, Look Screen per scoprire che è stato attivato il sistema di autodistruzione. Uscite, andate ad est e quindi scendete con l'ascensore. Andate ancora verso est, attraversando l'area di controllo della nave (dove ci sono i globi rossi pulsanti del reattore destabilizzato). Guardando dal finestrone potremo vedere la baia d'attracco e localizzare, sul pannello posto sotto al grande oblò, una console con due tasti (Look Window, Look Console). Premete il buttone con la scritta Open Bay Doors (Push Open Bay Door Button). Andate ad est, avvicinatevi alla fessura prossima all'ascensore e digitate Put Keycard Into Slot: scendete. Andate vicino alle due porticine sulla sinistra, quello dei Locker, e digitate Push Left Button e Push Right Button per i pulsanti d'apertura, Nell'armadietto di sinistra prendete il gadget (Get Gadget) e in quello di destra la tuta spaziale (Get Suit). Portatevi dietro al banco della console e premete il bottone marchiato Airlock (Examine Console, Push Airlock Button). Uscite dalla porticina sulla sinistra ed avvicinatevi alla piccola console che si trova nella baia d'attracco. Examine Console e Push Button per far apparire, come per magia, l'ultima scialuppa di salvataggio. Saliteci (Enter Pod) dalla porticina aperta sulla sinistra, e, una volta ai comandi, digitate Fasten Belt, Close Door e poi Look Console. Attivate il mezzo (Push Power Button). Il computer di bordo vi dirà di "dare gas" quindi digitate Pull Throttle. Una volta in volo, dopo il distacco dall'Arcadia, guardate ancora la console (Look Console) e premete il tasto del pilota automatico (Push Autonav / Push Autonav Button). Non premete il tasto con la scritta "Don't Push" a meno che non vogliate fare una capatina dalle parti di Daventry, risvegliando, dal sonnellino pomeridiano, Re Graham! La scialuppa andrà dritta, dritta sul pianeta Kerona e compirà un atterraggio di fortuna in pieno deserto. Unfasten Belt, per liberarvi dal sedile, e poi Get Survival Kit per recuperare il kit di sopravvivenza, sempre all'interno dell'escape pod. Aprite il kit (Open Kit) e guardateci dentro (Examine Kit). C'è un coltello e una lattina di H2O disidratata; leggetene l'etichetta (Read Label). Vi dirà che si può bere dalla lattina mettendosi in bocca il beccuccio in plastica, e che non bisogna assolutamente forare l'involucro, pena catastrofiche conseguenze. Uscite dal Pod (Exit Pod) e girategli intorno, posizionatevi di fronte al muso. Look Pod e Get Glass per scoprire e prendere una scheggia di vetro dell'abitacolo. Andate a est fino alla schermata descritta come "southwest edge of a mesa" ed uscitene sempre verso l'angolo a sud-est. Nel nuovo schermo c'è un rampa di pietra sulla sinistra, salitela fino ad uscire dallo schermo (verso Nord) e continuate l'arrampicata nel quadro successivo. Dal cielo cadrà un ragno meccanico e voi dovrete posizionarvi dietro alla roccia sferica che si trova all'estremità opposta del ponte di pietra. Digitate Push Boulder, ma aspettate a premete Return fintantochè il ragno non si troverà proprio sotto al pietrone. Vi consiglio di salvare il gioco a questo punto, perchè ammazzare il ragno non è così facile: ci vuole tanta pazienza e prontezza di riflessi. Continuate quindi verso ovest e percorrete tutto il cammino sulla montagnetta fino a raggiungere quello strano arco di pietra rotto a metà. Mettetevi proprio sotto all'arco per attivare un ascensore nascosto e penetrare nel cuore della montagna. Uscite dall'ascensore verso ovest e raccogliete quel piccolo sasso ovale che si trova lì vicino (Get Rock). Uscite dallo schermo sempre verso ovest e attraversate la grata mantenendovi appiccicati al muro, al fine di evitare i tentacoli del mostro nascostoci sotto. Mettete il sasso su quella strana montagnetta che emette continuamente vapore (Put Rock On Hole) per aprire un'altro passaggio nascosto. Entrateci e percorrete lo schermo seguente per uscirne a nord-ovest. Giunti alla barriera elettronica usate il pezzo di vetro per mandarla in cortocircuito (Use Glass). Salite la rampa ed uscite ad est. Spingetevi sempre verso est, facendo attenzione a non essere bagnati dalle gocce di acido corrosivo che cadono dall'alto. Attivate il gadget che avete raccolto sull'astronave (Turn On Gadget): si tratta di un traduttore istantaneo utilissimo per capire tutto ciò che l'alieno ci dirà nella prossima schermata. Si tratta allora di portargli un pezzo del terribile mostro Orat, che infesta una caverna nelle vicinanze, per guadagnarci la sua fiducia e riuscire a fuggire dal desolato Kerona. Tornati in superficie, ripercorrete il cammino a ritroso scendendo la rampa rocciosa. Andate a nord, bevete (Drink) e trovate la tana di Orat sul lato destro della montagna. Entrateci e non abbiate paura del mostro che vi verrà incontro: lanciategli subito la lattina di acqua (Throw Can). Le zanne acuminate di Orat bucheranno l'involucro e l'esplosione successiva ridurrà in brandelli il puzzolente alieno. Sul lato est della caverna potrete raccogliere il vostro trofeo (Get Piece)! Tornate dall'alieno nel sottosuolo, ripercorrendo lo stesso cammino già illustrato, e deponete il pezzo di Orat davanti all'immagine olografica (Drop Piece). Uscite attraverso il portale che si aprirà. Non salite subito sullo skimmer, ma date un'occhiata al pannello sul muro in fondo (Examine Wall, Examine Panel). Avete scoperto un lettore per cassette, proprio come quello sull'Arcadia; Insert Cartridge Into Slot e leggetevi la storia dello Star Generator. Segnatevi il codice di distruzione quindi salite sullo skimmer (Enter Skimmer), girate la chiavetta d'accensione e andatevene (Turn Key).

La sezione arcade per percorrere il deserto va giocata, salvando, di tanto in tanto, altrimenti il vostro mezzo di trasporto si distruggerà completamente dopo quattro collisioni con le pietre. Nel cuore della metropoli di Ulence Flats scendete dallo skimmer (Exit Skimmer) e gironzolate un po'. Ad un tratto vi si avvicinerà un tizio che vorrà acquistare il vostro mezzo per 30 Buckazoid. Ditegli di no (No). Aspettate ancora un po' ed egli ritornerà offrendovi, oltre al danaro, un utilissimo jetpack: questa volta dite di si (Yes). Visitate quel bar dall'insegna appariscente ed accattivante; all'ingresso c'è una slot machine particolarmente letale per chi perde. Ordinate da bere al bancone per tre volte (Buy Beer) e bevete (Drink beer), fino a che un paio di avventori inizieranno a conversare. Prendete nota

del settore spaziale che menzioneranno. Giocate con la slot machine. Chi perde muore, ma con un po' di fortuna (e qualche accorto salvataggio della partita in corso - ogniqualvolta si incrementa il proprio capitale con una vincita) dovrete vincere 250 buckazoid per poter lasciare il pianeta. A questo punto uscite dal bar e andate verso ovest. Vi ritroverete in un piccolo garage di astronavi usate. Il proprietario, un certo Tiny, cercherà di vendervi una delle piccole due, ma voi dovrete optare per quella più grande, visibile in lontananza. Andate allora verso nord e Tiny vi seguirà. Decidete di comprare questa astronave (Buy Ship): Tiny vi dirà che per pilotarla ci vuole un droide. Niente paura, andate ad est per due schermi ed entrate nel negozio Droids-R-US. Quello che fa per voi si trova in cima alla scala sulla destra. E' quello che il venditore descrive come pilota. Andateci di fronte, acquistatelo (Buy Droid) e tornate alla vostra nave. Salite la scaletta (Climb Ladder) e digitate Load: il robottino vi seguirà fedelmente, installandosi automaticamente nel suo alloggiamento. Quando il droide ve lo chiederà ditegli il numero del settore spaziale che avete sentito nel bar (è HH).
Eccovi allora in viaggio, lasciandovi finalmente alle spalle Kerona. Il droide vi parcheggerà quindi a distanza di sicurezza dal minaccioso Deltaur. Digitate Put On Jetpack ed uscite dall'astronave (Exit Ship). Date un'occhiata in giro ed avvicinatevi alla porta dell'astronave aliena. Look Door e poi Turn Handle. Entrate nell'airlock ed entrate nella nave attraverso la porta a nord (non fate caso al droide che esce, è innocuo). Nella stanza vuota (Empty Room) noterete una cassa deposta proprio nel centro ed una grata del condotto di ventilazione posizionata in alto nel muro ad ovest. Posizionatevi sulla destra della cassa e digitate Push Trunk. Una volta spostata fino al muro, aprite la cassa (Open Trunk) e metteteci dentro il Jetpack (Put Jetpack Into Trunk). Digitate Close Trunk e saliteci sopra (Climb Trunk); aprite la grata (Open Vent) ed entrateci (Enter Vent). Salite la scala e, giunti al primo incrocio (dove arrivereste anche scendendo la scaletta - ci vuole solo più tempo), aprite la grata (Kick Vent e Open Vent) per uscire dallo schermo verso est.
Eccovi nella lavanderia. Andate vicino alla Washing Machine, digitate Open The Door ed entrateci! (Enter Machine). Quando il Sarien entrerà nella stanza rimanete calmi e sopportate il ciclo di risciacquo. Aprite la porta (Open Door) ed uscite, perfettamente mimetizzati come un vero alieno Sarien! Potrete allora girovagare ovunque senza destare attenzione. Prima di spostarvi, guardate nella tasca della vostra nuova uniforme (Look Pocket) per scoprire una tessera di riconoscimento di un Sarien (Sarien I.D. Card). Uscite dalla lavanderia verso est e andate agli ascensori dietro il corridoio; Quello di destra è temporaneamente fuori uso, ma entrerà in funzione al momento opportuno. Usate quello di sinistra per salire. Uscite dall'ascensore e andate a est: ecco lo star generator! E' protetto però da un campo di forza e da una guardia; Uscite dallo schermo verso ovest e proseguite sempre in questa direzione. Prendete l'ascensore per salire ancora. Andate ad est per due schermi e vi troverete su una passerella sospesa proprio sopra lo star generator. Procedete verso est fino alla santabarbara dell'astronave. Troverete due granate grigie in un angolo: andate al bancone e date la vostra Sarien I.D. Card al droide (Give Card). Non appena il robot se ne andrà a prendere la vostra arma, muovetevi velocemente per prendere una granata (Get Grenade). Quando il droide ritorna prendete il Pulseray (è automatico) ed uscite verso sinistra. Posizionatevi proprio sopra la guardia, una volta giunti sulla passerella sospesa, e lanciate la granata (Throw Grenade). Una volta eliminato il soldato ritornate nell'armeria e prendete l'altra granata (seguite lo stesso procedimento di prima con la carta di identità). Andate a sinistra per due schermi, a partire da quello con la passerella, e a questo punto inciamperete e perderete l'elmetto (non c'è nulla da fare per evitarlo!). I Sarien vi potranno allora sparare appena vi vedranno perciò usate con estrema sveltezza il vostro pulseray gun (tasto F6) non appena entrerete in ogni nuovo schermo.
Attenzione a non farvi toccare da nessun droide di sorveglianza!! Portatevi nella sala con lo star generator ed ispezionate il corpo del soldato (Search Body). Otterrete il telecomando (Remote Controller); premete il tasto on/off (Push Button). Salite le scale che conducono allo star generator e guardate il pannello di controllo (Examine Panel). Inserite il codice di autodistruzione recuperato nella cartuccia dell'Astral Body (se non ve lo ricordate è 6858) e premete il tasto Enter del pannello (non quello del vostro computer!). Uscite alla svelta verso sinistra e prendete il primo ascensore in discesa. Quello di destra adesso funziona quindi usatelo! Una volta usciti dall'elevatore andate velocemente verso la nave che vi aspetta ed entrateci. Enter Ship e Look Ship, quindi Press Launch Button. Finita!!!

Zak Mckraken (Lucasfilm)

Dopo esservi svegliati dal sogno prendete il pesce nella boccia di vetro (Sushi). Aprite il cassetto della scrivania e i cassettini del Bureau. Prendete il kazoo e la bolletta del telefono; Chiudete il cassetto della scrivania, prendete l'angolo del tappeto e strappate un pezzo di tappezzeria dal muro. Accendete la segreteria telefonica aprite la porta e andate nel salotto. Alzate i cuscini del divano e prendete il telecomando che vi è nascosto sotto. Inserite la spina del televisore e accendetelo con il telecomando. Dopo aver visto la TV per un po' andate in cucina e prendete il coltello per il burro dal muro, aprite l'armadietto e prendete la scatola di matite. Aprite il frigorifero e prendete l'uovo. Chiudete l'elettrodomestico, tornate nella vostra stanza ed utilizzate il coltello sotto la scrivania per prendere la carta di credito. Tornate in cucina, aprite la porta e, mentre uscite, prendete la chiave appesa al muro. Adesso usate le matite per disegnare sul pezzo di tappezzeria strappata la mappa del luogo che avete visto durante il sogno. Andate a sinistra, suonate il campanello della panetteria per tre volte fino a quando il fornaio non vi lancerà un pezzo di pane rinsecchito. Prendetelo e andate nel negozio all'angolo dove dovrete comprare tutto quello che potrete e tentare la vostra fortuna al lotto (di fortuna a questo punto ne avrete però molto poca!). Uscite ed utilizzate la cassetta degli attrezzi per tagliare il cartello di Bobby Pin con il tronchesino: aggiungete il cartello al vostro inventario. Tornate alla 13esima strada e indossate il nasone con gli occhiali ed il cappello che dovrete aver comprato al negozio sopracitato. Entrate alla società dei telefoni, aprite lo sportello della cassa ed utilizzate la bolletta telefonica al terminale (pagando completamente l'importo). Prendete il modulo di iscrizione, uscite, andate alla buca delle lettere e apritela con la

piccola chiave presa nel vostro appartamento. Usate il pennarello giallo sul modulo ed imbucatelo nella cassetta. Entrate in casa ed usate la chiave inglese con il tubo dentro all'armadietto della cucina. Mettete il pane nel lavandino e accendete l'interruttore. Prendete le briciole di pane e rimettete a posto il tubo. Aprite il rubinetto ed usate sushi, nella boccia, dentro al lavandino. Occhio a non uccidere il pesce con il tritarifiuti del lavandino perchè ciò potrebbe farvi perdere parecchi punti di Karma. Uscite e andate all'autobus: usate il kazoo per svegliare il conducente, salite sul veicolo ed utilizzate la carta di credito nella macchinetta per i biglietti. Arriverete all'aereoporto. Qui date al fanatico religioso la carta di credito per comprare il libro e poi salite sull'aereo passando attraverso il cancello di imbarco.
Aspettate che la hostess finisca la sua dimostrazione poi alzatevi e andate alla toilette. Prendete la carta igienica, mettetela nel lavandino ed aprite il rubinetto. Aspettate che incominci a traboccare e poi premete il pulsante di chiamata per la hostess.
Uscite subito, aspettate che la ragazza inizi a lamentarsi del macello che avete combinato e quindi prendete il cuscino di fronte alla vostra poltrona e l'accendino che salterà fuori. Andate vicino al forno a microonde, metteteci dentro l'uovo e accedentelo. Quando la hostess arriverà, lamentandosi nuovamente, esplorate il vano porta oggetti in alto, sopra i sedili, per prendere l'ossigeno e premete Return: benvenuti così a Seattle!
Uscite dall'aeroporto, prendete il ramo dell'albero e date le noccioline allo scoiattolo a due teste. Usate il ramo per scavare nel mucchio di detriti, rivelando l'ingresso alla caverna.
Andate vicino all'ingresso e usate il ramo per acchiappare il nido dell'uccello sopra di voi.
Metteteli poi entrambi nel focolare ed utilizzate l'accendino per appiccare fuoco. Andate a destra ed usate la matita gialla sullo strano segno per scoprire l'entrata segreta. Passateci attraverso ed usate il telecomando per liberare il cristallo blu. Prendetelo e ritornate a casa, nella 14esima avenue, dove lo metterete nella buca.
Aspettate qualche secondo ed Annie uscirà. Selezionate a questo punto i vari controlli per gestire gli amici di Zak; fate prendere ad Annie la sua carta di credito che si trova sotto il tampone di carta assorbente. Andate poi, con Zak, all'aeroporto.
Comprate un biglietto per Londra ad Annie ed uno per Miami a Zak. Annie se ne starà a Londra per un po' fintantochè non ci sarà bisogno di lei. A Miami date il libro al vagabondo e lui ci regalerà del whisky. Portate Zak in Nepal e poi attivate il controllo per Leslie che si trova su Marte. Aprite il cassettino portaoggetti del furgone e prendete il fusibile e le due carte di credito.
Date a Melissa la sua e andate a sinistra per prendere il monolito e utilizzare la vostra carta di credito per comprare 4 gettoni. Tornate a destra ed entrate nell'edificio dell'ostello. Usate un gettone per rimuovere il pannello di metallo e poi sostituite il fusibile bruciato con quello nuovo all'interno.
Chiudete la porta che dà sull'esterno ed aprite quella interna. Entrateci e rimuovete il nastro in vinile dagli armadietti; apriteli entrambi e prendete il contenuto. Andate a destra e acchiappate l'alieno a forma di scopa da sotto le coperte. Proseguite verso destra e prendete la scaletta. Uscite dall'ostello, ma ricordatevi di chiudere prima la porta interna. Usate l'alieno sul cumulo di sabbia davanti all'ostello per scoprire i pannelli solari.
Date a Melissa i nastri in vinile quindi portatela verso destra fino ai brutti faccioni.
Attivate Zak e date il libro alla guardia per poter andare a vedere il guru. Vi insegnerà ad usare il cristallo blu per controllare gli animali. Fuori dal tempio del guru a destra c'è un mucchio di fieno: appiccategli fuoco con l'accendino, andate in prigione e prendete l'asta della bandiera. Andate allo Zenith e cercate il villaggio nella giungla. Entrate nella capanna dello sciamano e date la mazza da golf al dottore. Vi mostrerà la combinazione per le porte su Marte. Prendete nota dell'ordine in cui i nativi del villaggio si muovono: è lo stesso che dovrete seguire per premere i pulsanti.
Attivate Leslie su Marte ed aprite la grossa porta utilizzando la combinazione.
Attivate Melissa e prendete il nastro DAT dal lettore dentro al furgone. Fatele prendere anche il registratore (Boom Box) e poi andate nel salone dietro alla grande porta insieme anche a Leslie. Andate vicino al primo portone ed utilizzate la scaletta per prendere il globo di cristallo.
Fate usare a Melissa il nastro in vinile sul nastro DAT quindi mettete quest'ultimo nel registratore e accendetelo su Record (registrare). Fate toccare il globo di cristallo a Leslie e portate Melissa vicino agli altri due portoncini: qui accendete e fate suonare il registratore per aprirli tutti e due. Andate poi vicino alla statua con gli strani simboli e disegnate l'immagine che deriva da questi. Tornate da Zak e andate in Messico: qui cercate il tempio nascosto nella giungla. Entrateci e guardatevi un po' intorno fino a trovare la sala con la statua. Usate la matita gialla per disegnare la stessa figura derivata dai segni trovati su Marte. Prendete il pezzo di cristallo ed uscite, tornando all'aeroporto e decollando per il Perù. Nella giungla cercate l'antica mangiatoia per gli uccelli e metteteci le briciole di pane.
Appena arriva l'uccello usate su di esso il cristallo blu per ottenerne il controllo e fatelo volare fino all'incisione di sinistra per prendere la pergamena e portarvela. Tornate subito all'aeroporto prima che l'Alieno appaia e vi catturi.
Andate a San Francisco e ritirate la vostra posta.
Avrete così la vostra tessera del King Fan Club. Volate verso il triangolo delle Bermuda e non appena il pilota e pronto ad andarsene osservate la combinazione che utilizza. Suonate il campanello e date la tessera del Fan Club a King mentre si muove per decidere cosa fare con voi.
Andate a destra e leggete il il Lotto-Dictator per scoprire i numeri vincenti di domani.
Tornate alla prima stanza dove eravate arrivati ed usate la combinazione del pilota (non quella che vi è stata detta dal Dottore).
Inizierete a cadere, ma niente paura: dovrete utilizzare il paracadute che il pilota vi avrà dato. Una volta nell'acqua usate il kazoo per chiamare un delfino ed utilizzate su di esso il cristallo blu per farlo andare sott'acqua, verso la parte ad est della città sottomarina.
Fategli raccogliere le alghe per rivelare l'oggetto luminescente. Fateglielo raccogliere e riportare e quindi aspettate che l'alieno piega menti appaia e vi catturi. Dopo che vi avrà liberato camminate un po' a zonzo fino a riprendere coscienza ed intelligenza.
Andate al negozio e comprate i biglietti del Lotto utilizzando i numeri vincenti che avete precedentemente scoperto. Uscite e selezionate Leslie: fatele attraversare la prima porta e cercate la mappa con la sfinge. Da queste parti c'è anche una stanza dove vi verrà permesso di respirare una volta di fronte ai faccioni, evitandovi inutili sprechi di tempo per ritornare al furgone.
Annotatevi gli strani segni che appaiono sopra l'immagine della sfinge.

Fate quindi uscire Leslie e riattivate Zak per fargli collezionare la sua vincita al lotto. Tornate all'aeroporto e volate a Londra per incontrarvi con Annie.
Datele il whisky e poi fateglielo dare a sua volta alla guardia. Dopo che quest'ultima si sarà ubriacata utilizzate il taglierino sulla staccionata e andate, con Zak e Annie a Stonehenge. Utilizzate i due pezzi di cristallo e l'asta della bandiera sull'altare e fate leggere la pergamena ad Annie. Fate portare a Zak il cristallo giallo fino dalla sciamano a Zenith e lui vi insegnerà come teletrasportarvi. Attivate Annie e andate in Egitto.
Attivate Zak, teletrasportatelo in Perù e fategli prendere la porzione

superiore dell'oggetto elettronico. Teletrasportatevi poi in Egitto e Zak si troverà in una strana stanza. Depositate la porzione superiore dell'oggetto, quindi tirate la leva e salite le scale. Uscite dalla piramide e andate vicino alla zampa della sfinge; disegnate la stessa figura che c'era sopra la sfinge della mappa trovata su Marte. Attivate Annie e portatevela appresso con Zak fino a trovare la porta con gli occhi sopra. Se non è quella con tre pulsanti allontanatevi subito e cercatene un'altra!!! Davanti a quella giusta fate leggere le iscrizioni e premete i pulsanti nell'ordine (quello dei nativi della giungla) ad Annie, mentre Zak dovrà poi usare la matita per aggiungere la nuova mappa a quella già in suo possesso. Teletrasportate Zak su Marte. Portate Annie dentro alla stanza segreta all'interno della piramide. Attivate nuovamente Zak e fategli indossare la tuta da subacqueo ed utilizzate il nastro sulla boccia del pesce. Indossate quest'ultima e la bombola d'ossigeno; segnatevi le iscrizioni sopra la mappa. Teletrasportate Zak vicino al faccione su Marte. Utilizzate la matita sulla porta per disegnare gli stessi simboli che avete appena visto: entrate in un tunnel e cercate l'uscita che porta al primo portoncino. Andate al secondo e prendete l'Ankh (la croce egizia): utilizzate quest'ultimo per disattivare il campo d'energia del terzo portone. Premete il pulsante per vedere il messaggio degli antenati. Prendete dal muro la chiave dorata e non curate di quella che cadrà nella polvere. Portate Zak, Leslie e melissa al furgone e fate loro il pieno d'aria. Assicuratevi che siano tutti in possesso di un gettone e prendete il tram fino alla piramide. Prendete l'alieno a forma di scopa ed usatelo per spazzar via la sabbia. Usate la forcina per aprire il lucchetto. Entrate con tutti e tre i personaggi e fate mettere a Leslie un piede nel Sacaphocus per aprire la porta segreta. Portate Zak e Melissa su per le scale e spostate il piede di Leslie. Utilizzate la chiave durata per liberare il pulsante. Posizionate Zak di fronte al cristallo bianco e fate premere il bottone a Melissa. Attivate velocemente Zak e fategli prendere il cristallo. Teletrasportatevi ancora in Egitto, mettete tutti i cristalli nell'oggetto elettronico e fate tirate un interruttore a Zak ed uno ad Annie. Fine!

Conquest Of Camelot (Sierra)

1) Vi trovate nel vostro castello a Camelot. Entrate nella vostra stanza e digitate subito GET CLOTHES. Avvicinatevi al tavolo, terminata la vestizione, e digitate GET POUCH. lasciate la stanza.
2) Andate nelle stanze della regina. Entrate, avvicinatevi a lei e digitate ASK ABOUT LAUNCELOT, ASK ABOUT GAWAINE e ASK ABOUT GALAHAD. Poi KISS QUEEN; avvicinatevi al cespuglio e digitate GET ROSE. Poi dite alla regina ASK ABOUT THE MESSAGE OF THE ROSE e ASK ABOUT GRAIL. Uscite.
3) Andate da Merlino e, avvicinandovi al forziere sulla destra, digitate OPEN CHEST e GET LODESTONE. Non prendete nient'altro altrimenti Merlino vi giocherà un brutto tiro (vi piace il Ciappi?!). Andate in fondo alla stanza, avvicinandovi alla mappa appesa la muro. Digitate LOOK MAP o READ MAP per studiare il mondo che vi circonda. Ponete a Merlino le stesse domande fatte alla regina, riguardo ai tre cavalieri ed al Graal. Avvicinatevi alla pergamena sulla destra e digitate READ SCROLL. Uscite.
4) Andate dal tesoriere e digitate GIVE POUCH TO MAN, GET GOLD, GET SILVER e GET COPPER. Digitate GET POUCH. Uscite.
5) Andate nella cappella; inginocchiatevi su entrambi gli altari (uno per ogni dio - KNEEL) e digitate: GIVE MONEY, o aprite semplicemente il sacchetto delle monete con il comando dal menu (donando una moneta d'oro per ogni offerta). Osservate le scene e prendetene nota. Digitate PRAY, alzatevi (STAND UP) e ripetete il procedimento per entrambi gli dei. Uscite.
6) Tornate dal tesoriere e seguite esattamente i comandi descritti al punto 4. Ciò è importantissimo per ricostituire il vostro gruzzolo e iniziare il viaggio.
7) Scendete verso il lato destro del castello ed entrate nel piazzale d'uscita. Avvicinatevi al lato sinistro del cavallo (quello che vedete di fronte) e digitate MOUNT HORSE. Con i tasti cursore uscite dal castello verso sinistra.
8) Andate a Glastonbury Tor ed entrate nel bosco. Il dio di pietra, quello contenuto nella nicchia votiva, vi chiederà un'offerta. Dategli solo una moneta di rame (Copper), avvicinandovi il più possibile alla nicchia in linea retta, ed egli vi lascerà andare senza rubarvi tutto il sacchetto. Andate a sinistra e non entrate più in questo schermo, pena la perdita di altre monete di rame.
9) Parlate con il cacciatore (TALK TO HUNTER) e dategli una moneta d'oro. Egli vi regalerà una lancia (Spear). Digitate ASK ABOUT MONK e ASK ABOUT GRAIL. Il vostro mulo scapperà: non cercate di recuperarlo, ci sarà più tempo fra un po' di mosse.
10) Continuate verso sinistra ed uccidete i tre cinghiali che vi attaccheranno. Vi consiglio di scegliere la modalità EASY per le fasi arcade, altrimenti saranno dolori! Andate sempre verso sinistra.
11) Giunti al bivio ascoltate ciò che il corvo ha da dirvi, ditegli YES e avvicinatevi il più possibile allo scheletro: digitate GET SLEEVE. Andate a destra, verso ovest. Affrontate il cavaliere nero in singolar tenzone, rispondendo YES quando vi proporrà di accettare la disfida per liberare Gawaine. Iniziate il combattimento e cercate di liberarvi di questo sbruffone. Procedete verso destra.
12) Giunti alla schermata con Gawaine incatenato all'albero, scendete da cavallo (DISMOUNT) ed avvicinatevi al cavaliere. Digitate BREAK SHACKLE WITH SWORD per rompere le catene che tengono prigioniero il cavaliere. Digitate PUT MAN ON HORSE e lasciate che il vostro cavallo riporti a casa lo sfortunato Gawaine. Procedete verso destra.
13) Arrivati dalla strega, digitate GIVE SLEEVE TO HAG per rompere l'incantesimo, tramutarla in una principessa, e aprirvi l'unica via d'accesso, in alto a sinistra, fra i dolmen. Prima di uscire avvicinatevi all'altare e digitate EXAMINE ALTAR e READ RUNE. Non ci capirete nulla, ma guadagnerete un po' di punti. Uscite in alto a sinistra.
14) Giunti alle cinque pietre vi accorgerete che c'è una barriera invisibile che non potrete superare (ah, c'è anche il vostro ciuco: come avrà fatto ad oltrepassarla, mah?!). Avvicinatevi ad ogni pietra e digitate TALK TO STONE. Vi verranno posti cinque indovinelli del tipo: "sono più leggero del materiale di cui sono fatto e la maggior parte di me è nascosta, cosa sono?" Ma, un ICEBERG, naturalmente! E si continua con "Al mio suono gli uomini sognano o battono i piedi e le donne piangono o ridono, cosa sono?" Ma, la musica (MUSIC), naturalmente! Ce n'è anche una che fa "Nasco alla mattina e sto sempre ai tuoi piedi, ma a mezzogiorno muoio per qualche istante, chi sono?" L'ombra (SHADOW), 'gnorantoni!! Capita l'antifona? Purtroppo i quesiti sono tutti in inglese ed in rima persino! Ci vuole un po' di pazienza, un vocabolario (per i meno

esperti) e un bel po' di arguzia ed immaginazione. Un trucchetto: parlate alle cinque pietre e segnatevi le risposte che sapete, poi uscite dallo schermo, verso destra e rientrateci. Parlate ancora alle pietre e così via fino a che non beccherete una serie di cinque domande a cui sapete rispondere. Per rispondere basta digitare subito il nome della cosa richiesta dopo che la pietra avrà pronunciato il suo indovinello. Per gli indovinelli in cui appaiono le parole "Useful/Full/Holes" la risposta sarà NET, in quelli con "Look Eyes" sarà MIRROR, con "Sooth Skin" sarà WATER e con "Hear Me" sarà ECHO. Vi lascio comunque il gusto di ragionare e scoprire altre risposte.

15) Abbattuta la barriera oltrepassatela e andate verso sinistra, senza curarvi del mulo: stavolta non scapperà più! Arriverete alle rovine di un tempio. Si parte ad un incrocio e non dovrebbe esser difficile orientarsi senza dover necessariamente tracciare una mappa. Scendete verso sud per arrivare vicino al posso chiuso. Qui dovrebbe esserci anche il monaco pazzo di cui ci aveva raccontato il cacciatore. Se non c'è girovagate un po' per trovarlo. Avvicinatevi al tizio e sguainate subito la spada (non serve a nulla cercare di convincerlo sulla nostra buona fede: tanto è pazzo). Rincorretelo e affrontatelo in duello cercando di colpire solo lui e non le sue due immagini spettrali. Menate colpi a destra e a manca, cercando di scoprire e seguire con gli occhi quale dei tre monaci riceve fisicamente i nostri colpi. Una volta ucciso il monaco appariranno gli Old Ones che ci faranno una bella ramanzina e ci terranno prigionieri delle rovine.

16) Localizzate l'altare (si trova a sud della schermata con il pozzo, se non erro). Avvicinatevi, digitate CALL OLD ONES e deponete sull'altare cinque monete d'argento: gli Old Ones vi libereranno donandovi la chiave del pozzo. Prendetela (GET KEY) e andate al pozzo, posizionandovi di fronte ad esso. Digitate UNLOCK WELL, OPEN WELL e poi SEARCH WATER. Verrete così in possesso del CRYSTAL HEART. Andatevene sempre verso nord, per tre schermi, oltrepassando l'altare, riprendetevi il ciuco e lasciate Glastonbury Tor.

17) Andate a OT MOOR e camminate verso destra di uno schermo. Arrivati sulla riva del lago ghiacciato andate verso nord digitando prima USE CRYSTAL HEART. A questo punto c'è una fase arcade molto, ma molto difficile. Bisogna infatti trovare l'esatto sentiero sulla lastra di ghiaccio che ricopre il lago, evitando di romperla, cadere nell'acqua e morire assiderati. Vi verrà in aiuto il vostro Crystal Heart che, evidenziato nell'angolo inferiore destro dello schermo, cambierà colore ogniqualvolta sarete in procinto di rompere o attraversare un punto particolarmente fragile (da giallo oro passerà al viola). Le strade da seguire sono svariate, ma in linea di massima si dovrebbe procedere, zigzagando, verso nord-ovest. Lasciate comunque che sia il gioco a guidarvi sull'unico percorso sicuro. Vi consiglio di salvare ad ogni progresso fatto anche nello stesso schermo, onde evitare di dover ricominciare tutto dall'inizio, partendo sempre dalla riva.

18) Giunti fortunosamente al palazzo di ghiaccio, avvicinatevi alla porta ed entrate. Eccovi in presenza della Signora Del Lago, oggi particolarmente incavolata. Lancillotto è infatti tenuto prigioniero in una stele di ghiaccio. Avvicinatevi alla Signora, digitate GIVE HEART TO MAIDEN, FREE LUNCELOT e poi, giunti nello schermo con il cespuglio, ASK FOR TEST e LOOK BUSH, dopo esservi avvicinati alla pianticella. Se non vorrete sostenere il test, prima di questi ultimi comandi digitate LOVE IS MY SHIELD: ve ne andrete come per magia, ma lascerete il povero Lancillotto in balia della crudele Ice Maiden. Per il test seguite le indicazioni della Signora e sfruttate il vostro manuale di istruzioni per rispondere correttamente alle domande che vi verranno poste. In particolare dovrete scegliere il fiore che, posto insieme ad altri sul cespuglio, corrisponde alla descrizione simbolica data dalla Signora del Lago. Superato il test e liberato Lancillotto potrete finalmente andarvene, dopo una lunga tiritera della Signora. Prendete sempre nota di eventuali suggerimenti e consigli.

19) Andate a Southampton ed avvicinatevi al marinaio. Digitate ASK ABOUT SHIP e poi PAY FARE FOR GAZA. Dategli tre monete d'oro. Se salperete per qualsiasi altra destinazione morirete per mille ragioni diverse; il giro del mondo in 80 giorni sarà allora meglio dimenticarselo, del resto Re Artù non è in gita turistica, deve recuperare al più presto il Graal!

20) Giunti a Gaza non date assolutamente retta al tizio vestito di nero e lasciate che finisca di parlare insieme al bambino. Digitate allora FOLLOW BOY per arrivare nel palazzo del vecchio saggio.

21) Accoccolati davanti al vetusto sapientone digitate EAT, DRINK, TALK TO MAN e poi ASK ABOUT GODDESSES. A questo punto riportate su un foglio di carta i simboli delle sei dee ed i relativi nomi perché vi serviranno più avanti. Digitate STAND UP ed uscite dalla porticina di pietra.

22) Giunti all'inizio del deserto, lasciate parlare la guida vestita di nero e poi digitate HIRE MAN. Seguitela fino all'oasi (quel torrentello dove il vostro mulo di rifiuterà di bere, e fa bene!!!) e poi sguainate la vostra fida Excalibur. La guida scapperà per paura che vi vogliate vendicare: l'acqua dell'oasi infatti è avvelenata! Non bevetela assolutamente ed uscite dallo schermo verso destra, subito dietro ai pietroni, partendo dalla carcassa del cammello. Giunti al precipizio costeggiatelo andando verso nord e poi proseguite sempre in questa direzione. Giunti alla vera oasi, salite la prima scaletta di pietra in basso e scendete con quella mediana che si intravede verso destra. Digitate DRINK WATER e poi risalite la scala. Tornate sulla sabbia scendendo la prima scaletta di pietra e andate a nord, arrivando nello schermo con il palazzo che si intravede all'orizzonte. Procedete sempre verso nord.

23) Arrivati alla prima porta di Gerusalemme dovrete dare quattro monete d'argento agli sgherri che non vi lasciano passare. Uscite poi dallo schermo verso sinistra, facendo attenzione a non cadere nel burrone. Girate l'angolo del muro e andate a nord, poi percorrete lo schermo successivo uscendo verso sinistra.

24) Eccovi ad un'altra porta. Il ragazzino che vi chiederà soldi merita solo di vedere lo scintillio della vostra spada: sguainatela allora e mettetelo in fuga. Entrate nella città e lasciate che il ladruncolo vi rubi il sacchetto delle monete. Avvicinatevi allora al tizio che sta chiudendo porte e finestre del negozio e digitate TALK TO MAN e SELL MULE. Annotatevi i parametri di cambio in vigore per la "pecunia" di Gerusalemme e andate a destra. Continuate in questa direzione, arrivate dal mendicante con il braciere, scendete a sud e poi andate ancora verso destra fino a trovare la venditrice di mele. Digitate BUY APPLE e datele una monete d'oro (un Dinar, cioè). Mangerete automaticamente la mela della saggezza e della verità. A questo punto visitate tutti i negozi e digitate ogni volta TALK TO MAN: saprete così i desideri segreti di ogni venditore che dovrete esaudire in qualsiasi ordine. Andate allora dal primo, quello subito dopo la schermata dove vi hanno rubato le monete, e digitate BUY MIRROR; pagate e tornate a sinistra nella stessa schermata. Posizionatevi in mezzo allo schermo e digitate CALL MARI o CALL WOMAN. Poi digitate THROW MIRROR AT WOMAN o THROW MIRROR AT MARI e poi CALL MARI. A questo punto digitate ASK FOR VEIL. Portate il velo al tizio che vende i tessuti (il negozio

con la scritta Textile) e digitate GIVE VEIL TO MAN. Andate poi nel negozio delle Lucernae e digitate BUY HERBS e BUY COAL. Date il carbone al mendicante con il braciere (GIVE COAL TO MAN) e le erbe aromatiche al venditore di pesce (quello vicino al negozio dove avete comprato lo specchio) con GIVE HERB TO MAN. Spostatevi più a destra, sempre nello stesso schermo, e comprate del grano con TALK TO MAN, BUY GRAIN e poi pagate con tre monete di rame (tre Fals cioè). Andate dal macellaio e comprate dell'agnello (BUY LAMB) pagandolo con 4 Fals (non cinque!). Portate la carne alla donna grassa che cuoce le frittelle a destra del negozio di tessuti. Digitate GIVE LAMB TO WOMAN e poi andate dall'antiquario (Antiquarius Rex) vicino al macellaio. Digitate BUY RELIC e, alla richiesta del nome del Santo, digitate John. Pagate e portate la reliquia al padrone del negozio di Lucernae. Dategli la reliquia (GIVE RELIC TO MAN) per ottenere in cambio la scopa (Broom). Andate all'albergo (quello con la scritta Caupona) e bussate alla porta chiusa (KNOCK ON DOOR). Digitate poi GIVE BROOM TO MAN ed entrate nel locale. Uscirete automaticamente dopo una nottata insonne (a causa delle pulci!). Girovagate un po' fino a trovare, probabilmente nella solita schermata dove vi hanno rubato il sacchetto di monete, la ragazza con la gabbia delle colombe. Le saranno scappate tutte e si saranno appollaiate sul tendone del negozio chiuso. Digitate TALK TO GIRL e poi PUT GRAIN INTO CAGE. Recuperati i volatili ascoltate ciò che la ragazza avrà da dirvi, tornate dalla venditrice di mele e digitate TALK TO WOMAN.

25) Andate nella schermata con il portone chiuso (quello con la stella e la luna crescente stampigliate in alto) e bussate con KNOCK ON DOOR: entrate.

26) Giunti nella stanza digitate TALK TO FATIMA e ditele di NO due volte (i piaceri della carne non vi interessano!). Digitate allora ASK FOR GRAIL, ASK FOR TEST e poi, avvicinandovi alla donna, GIVE PURSE TO FATIMA. Entrate nella porta in alto a destra. Anche qui, come per la Signora del Lago, dovrete posizionare le giuste tavolette nelle piccole nicchie scegliendo il simbolo della dea di cui ci parlerà Fatima. Basta allora consultare la descrizione di ogni divinità, contenuta nel manualetto di istruzioni, e scegliere la giusta tavolette sfruttando i simboli annotati durante la seduta con il vecchio saggio di Gaza. Superato il test ascoltate ciò che Fatima vi dirà, uscite dalla stanza e andate dal mendicante. Digitate TALK TO MAN e OPEN THE CATACOMBS: egli vi aprirà la porta segreta delle catacombe e vi regalerà una fiala di antidoto (una sola dose) per il veleno dei topi. Entrati nei sotterranei cercate la mummia con il medaglione al collo (andate a Nord e poi ad Est; avvicinatevi e digitate LIFT MEDALLION WITH SWORD. Indossatolo automaticamente andate nella stanza con il sarcofago di pietra (andate a Nord due volte). Avvicinatevi e questo si aprirà come per magia. La "cosa" verde non vi attaccherà perché avete il medaglione; aspettate che scompaia e digitate GET APPLE. Andate nella stanza ove si trova Galahad e lasciatevi morsicare dal topo (andate a Nord, Est, Nord, Est, Est). Non usate l'antidoto, ma datelo al cavaliere morente con GIVE VIAL TO MAN. Uscite e cercate la stanza con la statua di pietra di Venere (andate a Ovest, Nord, Nord, Est e Sud). Avvicinatevi e digitate PUT GOLDEN APPLE INTO HAND. Rispondete ai sei quesiti che la statua vi porrà, consultando sempre il vostro Liber Ex Doctrina. Fino a qui avrete seguito la mia indicazione dei punti cardinali senza usare la Lodestone. Ora annotatevi velocemente su un foglio i sei punti cardinali da seguire per uscire dalle catacombe (ve li dirà la statua) e poi, per orizzontarvi, usate, a partire da questa stanza, la vostra Lodestone (USE LODESTONE). Regolatevi di conseguenza all'indicazione del nord (che cambia in ogni stanza) ed uscite dalle catacombe (lo scheletro del guerriero non vi farà alcun male!).

27) TaTaaaa!!!! Combattimento con il feroce Saladino, o giù di lì. Dovreste comunque incontrarlo scendendo di uno schermo a partire da quello con l'uscita dalle catacombe (nel tempio di Afrodite). Digitate WEAR HELMET prima di inziare il combattimento e cercate di vincere!

28) Spostatevi di uno schermo a sinistra e digitate FREE DOVE. La colomba di pietra si trasformerà in Afrodite che ci darà ulteriori indizi sul nascondiglio del Graal. Ritornate a destra di uno schermo e avvicinatevi al quarto pilastro semidistrutto (contando a partire da sinistra). Digitate PUSH PILLAR e... ecco il Graal!!!

29) Il solito ladruncolo sbucherà fuori dal nulla e vi ruberà la preziosissima reliquia. Inseguitelo, scendendo le scale dove c'è quella specie di "zerbino" a spirale e girando l'angolo fino al vicolo cieco.

30) Qui giunti, accordategli il vostro perdono e digitate Get Grail. La sacra coppa si incaricherà di dare il benservito al ladro che, nel frattempo, avrà cercato di pugnalarvi alle spalle. Buon per voi che oltre alla maglia di lana portate sempre la cotta di ferro! Non vi rimarrà altro che godervi la fine!!

War In Middle Earth (Melbourne H.)

Il metodo qui descritto per risolvere molto velocemente il gioco va considerato come una specie di completa scorciatoia e potrebbe perciò differire di molto dal normale svolgimento richiesto dal programma.

Innanzitutto dovete mandare il Ring Bearer in qualche locazione sicura, lontana dalla sgrinfie dei Nazguls. Il posto più sicuro è ad ovest.

2) Fintantoché l'armata dei Sauron non scenderà in campo ci sarà ben poco da fare. Una volta ottenuto il controllo delle forze del bene dovrete curarvi subito dei Rohirrim, mostrati come icone con il cavallo. Mandateli tutti ad Edoras, in modo da ottenere una folta armata che andrà sfruttata per difendersi dagli attacchi degli Orcs e degli Uruk-Hai. Se però gli Endoras dovessero cadere in mano Sauron, ciò garantirebbe automaticamente la vittoria al nemico ed un bel game over per voi!

3) Da ora in poi bisognerà salvare molto spesso la partita in corso perché ogni mossa sbagliata (persino ua singola battaglia persa) comporterebbe la vittoria dei Sauron.

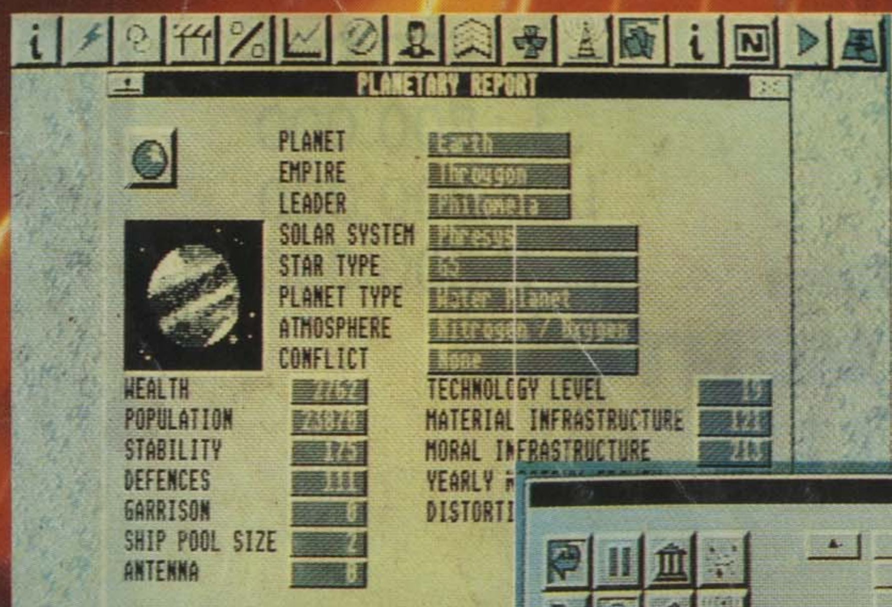
4) Mandate tutte le forze del bene a Mt. Doom (eccezion fatta per i Rohirrim), tenendo presente che via, via saranno disponibili sempre più unità. Qui le forze del bene potranno svilupparsi particolarmente e sostenere senza grossi problemi qualsiasi attacco o perdita. Nel frattempo i Sauron si distribuiranno su tutta la mappa, spezzettandosi e offrendovi così la possibilità di arrivare da Mordor con una potenza d'attacco pressoché integra e validissima.

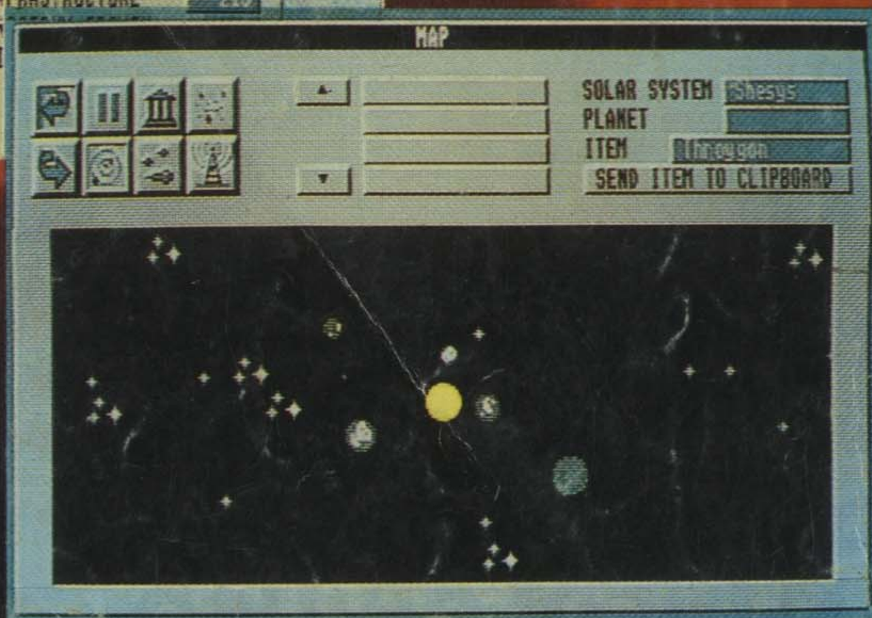
5) Accumulando truppe su truppe dovreste anche essere in grado di liberarvi dei 10.000 orcs stazionati ai Morannon Gates. Se proprio non ce la fate, optate per i sentieri montani che permettono l'accesso alla città, evitando i cancelli. Una volta fatte penetrare sufficienti forze a Mordor, sarà necessario affrontare e distruggere i 5.000 orchi a Mt. Doom. Dopo aver catturato questo avamposto, se possedete ancora ingenti armate, potrete cercare di conquistare Bard-Dur senza assediarla: quest'ultimo sistema sarà comunque più consigliabile (e tranquillo), visto che il gioco starà ormai per concludersi.

6) Per terminare sarà necessario prendere l'anello a Mt. Doom. Il modo più veloce consiste nel mandare il Ringbearer al più vicino accampamento di Orcs. Il povero Frodo verrà ucciso, ma un Nàzgul verrà evocato per riportare l'anello ai Sauron. Il viaggio del Nazgul verso Barad-dur non richiederà molto tempo quindi apprestatevi subito ad intercettarlo prima che arrivi in città, sfruttando le vostre armate che la cingono d'assedio. Una volta recuperato l'anello portatelo al Mt. Doom (ora liberato dagli Orcs): in questo modo potrete vincere il gioco!

IMPERIUM™

ELECTRONIC ARTS





Istruzioni in Italiano

Disponibi
PC ~ A
Atari -
Colonna sonora



C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a